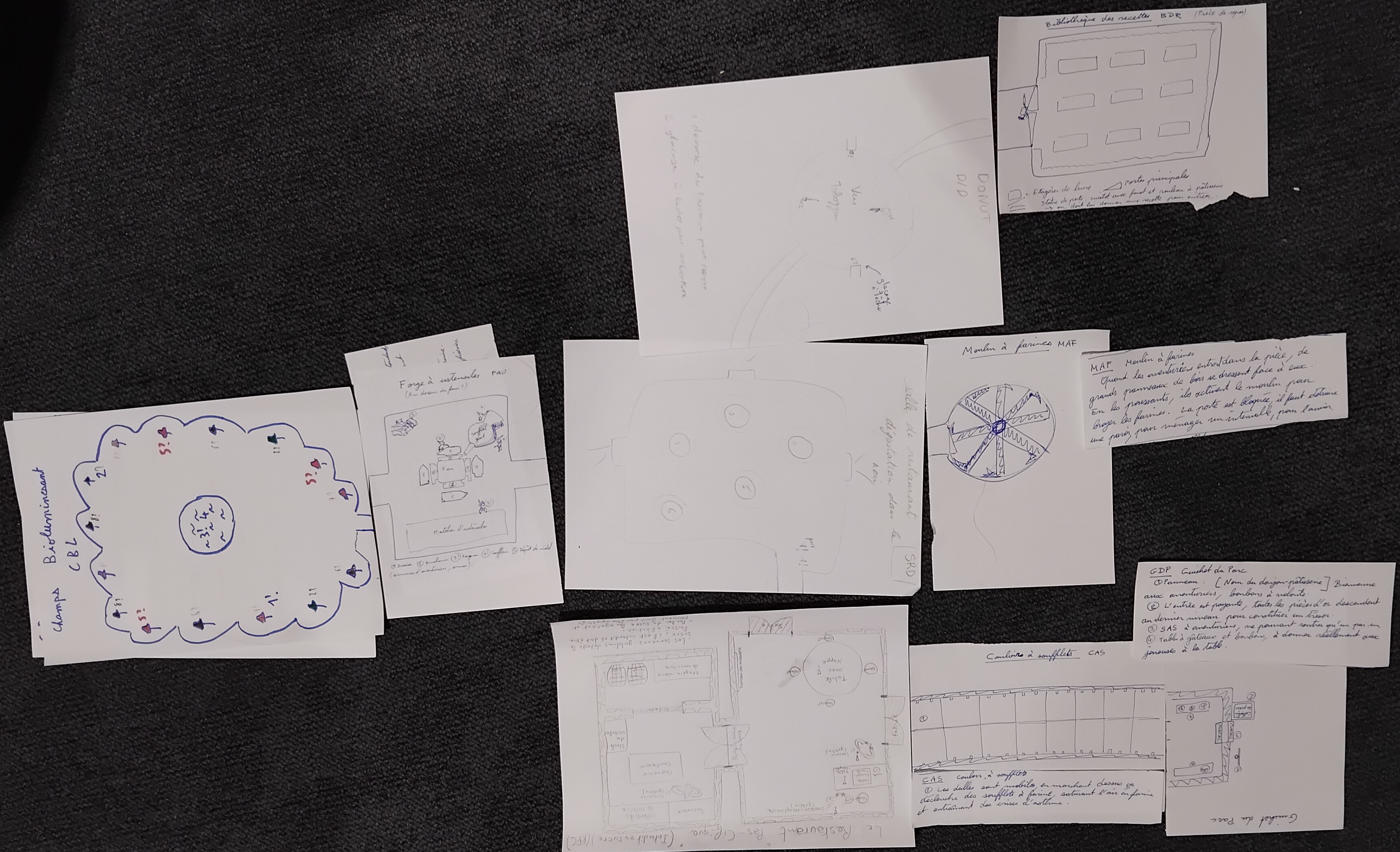
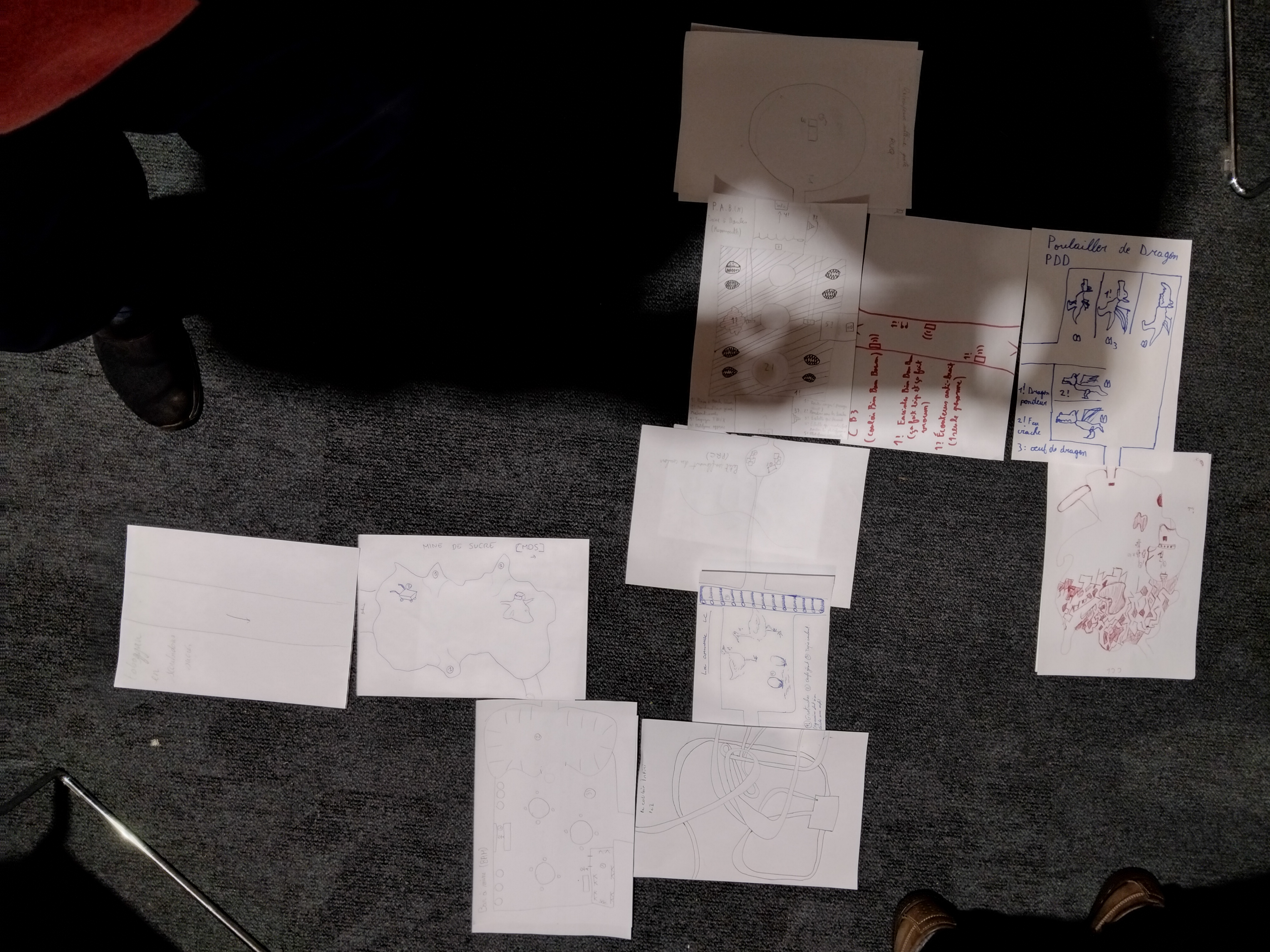
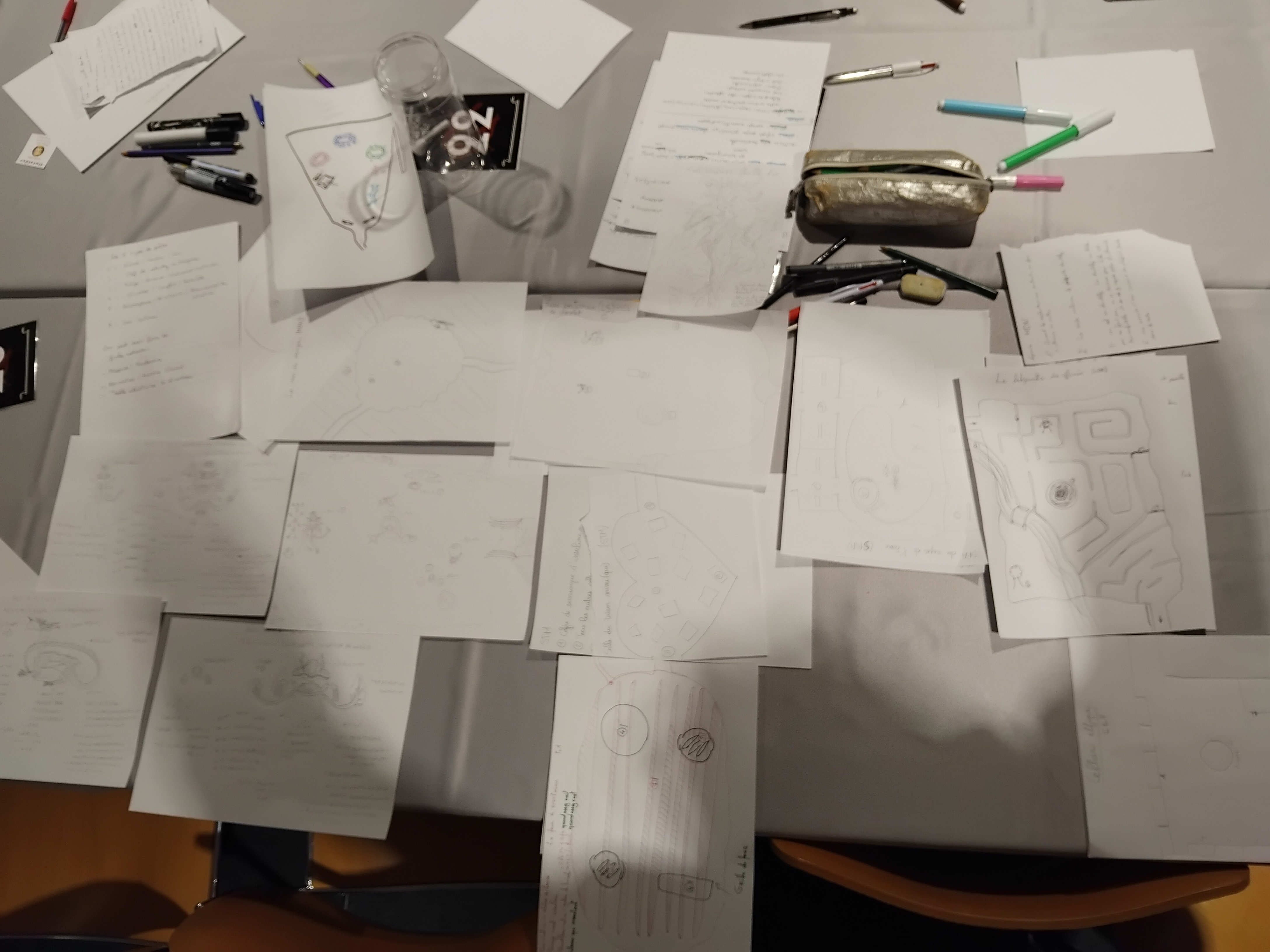
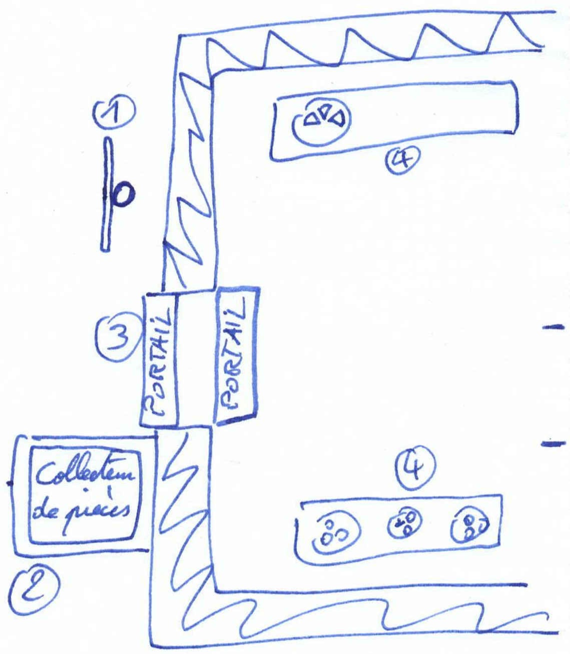

Bibliothèque des recettes BDR (Pièce de repos)
Etagères de livre
Portes principales
Statue de porte : cuistot avec fouet et rouleau à pâtisserie
→ on doit lui donner une recette pour entrer.
DONUT
Moulin à farines MAF
MAF Moulin à farines
Quand les aventuriers entrent dans la pièce, de grands panneaux de bois se dressent face à eux. En les poussants, ils activent le moulin pour broyer les farines. La porte est bloquée, il faut détruire une paroi, pour ménager un intervalle, pour l'ouvrir.
Forge à ustensiles FAU
Champs Bioluminescent
CBL
Salle de restaurant
SRD
GDP Guichet du Parc
① Panneau : [Nom du donjon-pâtisserie] Bienvenue aux aventuriers, bonbons à volonté.
② L'entrée est payante, toutes les pièces d'or descendent au dernier niveau pour constituer un trésor.
③ SAS à aventuriers, ne pouvant rentrer qu'un par un
④ Table à gâteaux et bonbons, à donner réellement aux joueuses à la table.
Couloirs à soufflets CAS
CAS couloir à soufflets
① Les dalles sont mobiles en marchant dessus ça déclenche des soufflets à farine, saturant l'air en farine et entraînant des crises d'asthme.
Guichet du Parc
Le Restaurant Pas-Critique


Poulailler de Dragon
PDD
1! Dragon pondeur
2! Feu craché
3: oeuf de dragon
MINE DE SUCRE
[MDS]
1! Écouteurs anti-bruit (1 seule personne)



Guichet du Parc



GDP   Guichet du Parc

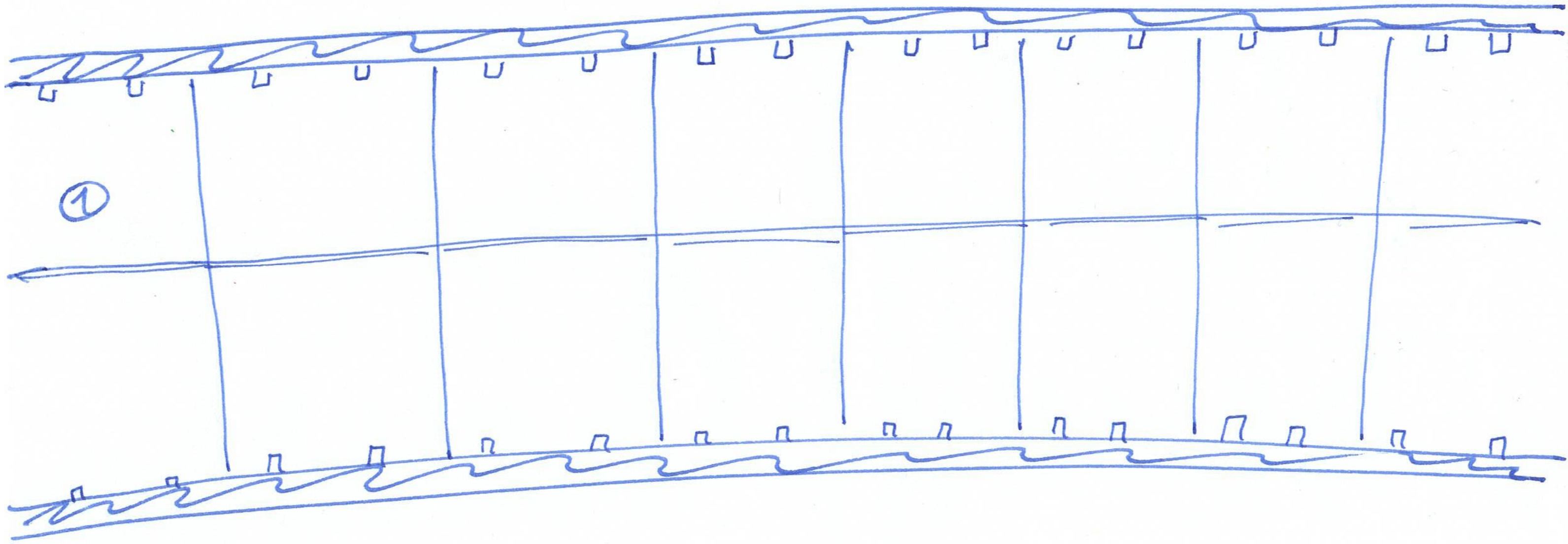
① Panneau : [Nom du donjon-pâtisserie] Bienvenue aux aventuriers, bonbons à volonté.

② L'entrée est payante, toutes les pièces d'or descendent au dernier niveau pour constituer un trésor.

③ SAS à aventuriers, ne pouvant rentrer qu'un par un.

④ Tables à gâteaux et bonbons, à donner réellement aux joueuses à la table.

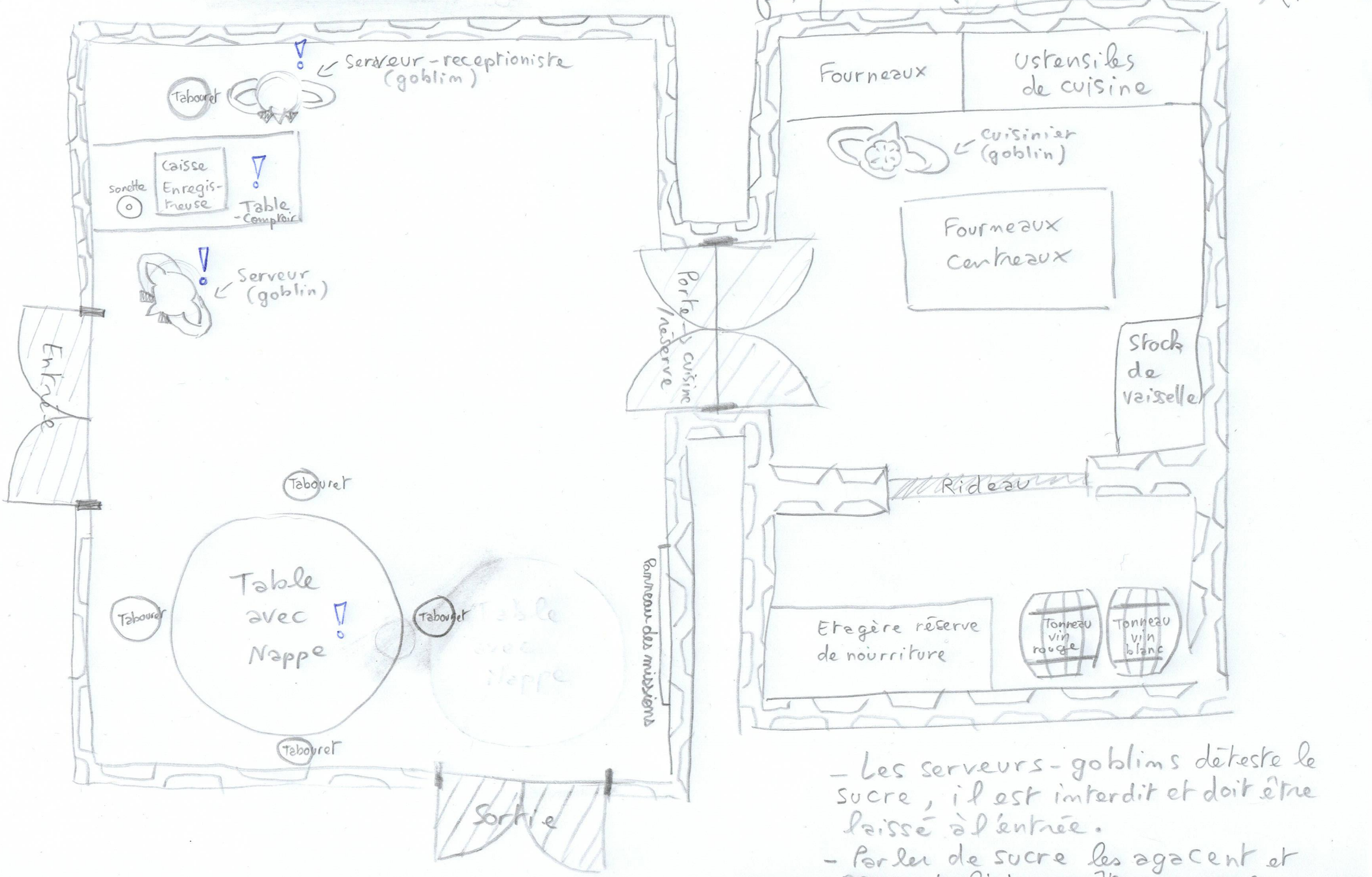
Couloirs à soufflets CAS



CAS couloir à soufflets

① Les dalles sont mobiles, en marchant dessus ça déclenche des soufflets à farine, saturant l'air en farine et entraînant des crises d'asthme.

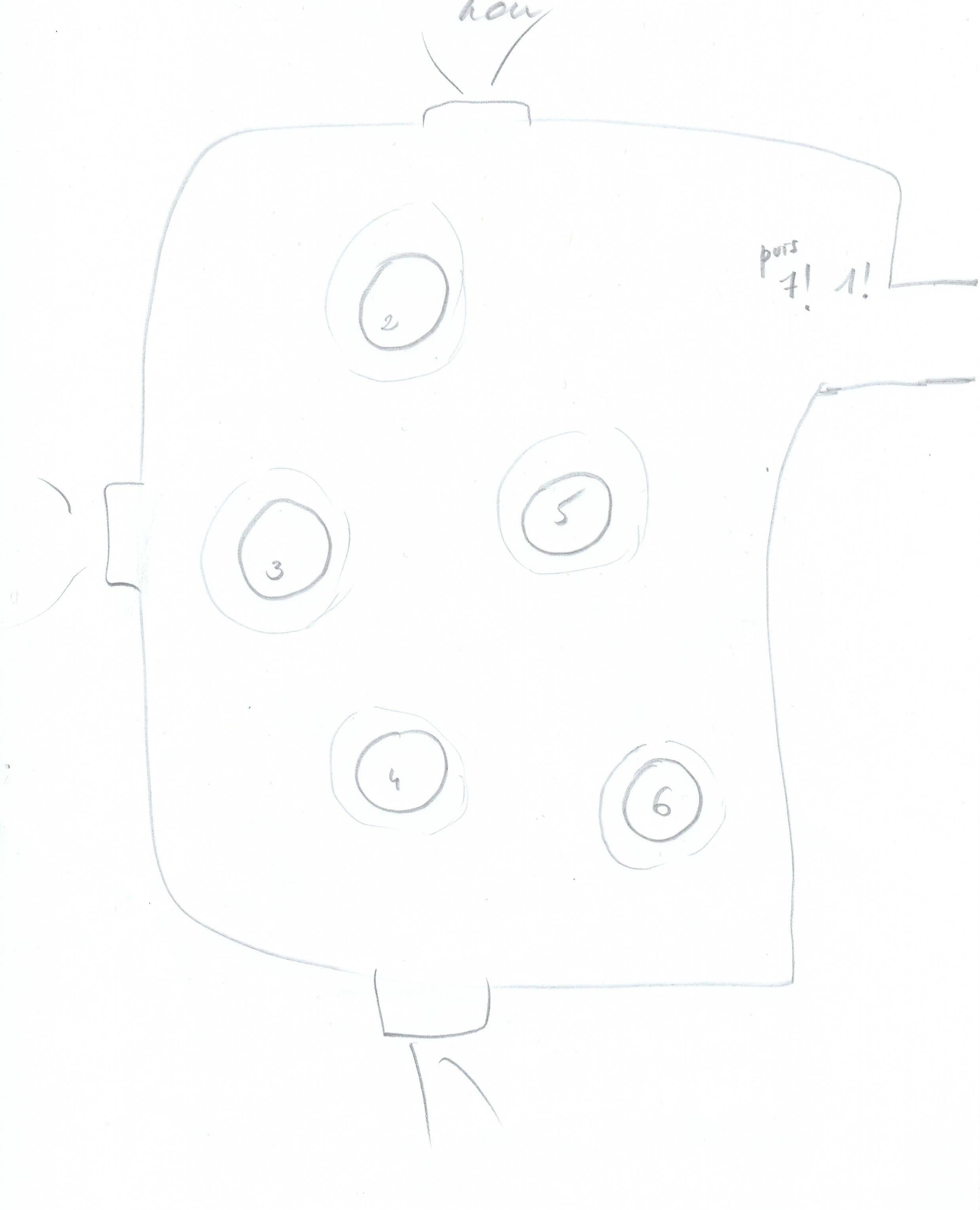
Le Restaurant "Pas-Cifique" (Interdit au sucre) (RPC)



- Les serveurs-goblims déteste le sucre, il est interdit et doit être laissé à l'entrée.
- Parler de sucre les agacent et peuvent finir par être agressifs

salle de restaurant dégustation dans le noir

SRD



1! | Champignons torches ~~de la CBI~~ obligatoires -> rebroussez votre chemin si vous ne les avez pas |

PANCARTE

~~de la CBL~~

| SRD |

2 · table des poisons

3. table du vomito

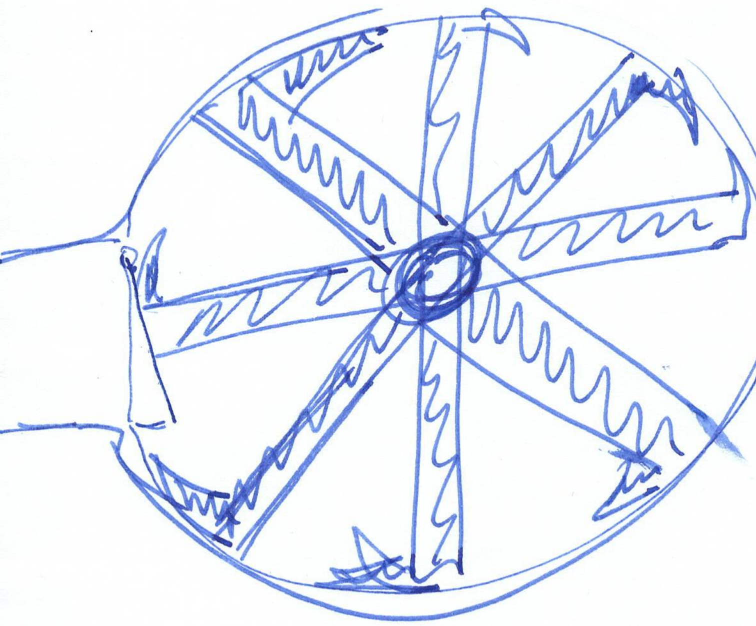
4. table des mets du chef pâtissier (salle d'Alexandre)

5. table végé

6. table aux ustensiles vides

7! : trouver, en dégustant, la table des mets du chef pâtissier

Moulin à farines MAF

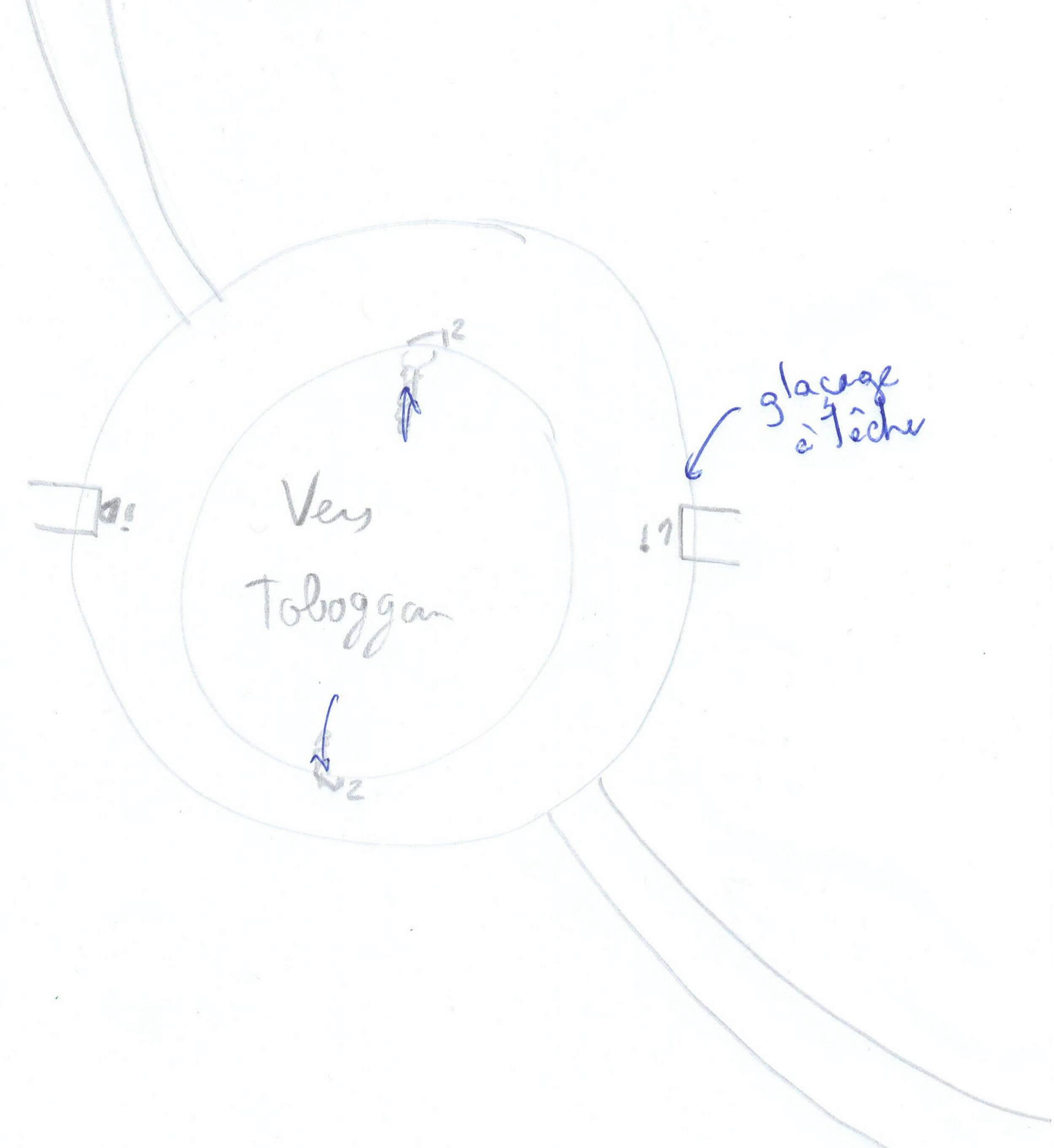


MAF Moulin à farines

Quand les aventuriers entrent dans la pièce, de grands panneaux de bois se dressent face à eux. En les poussants, ils activent le moulin pour broyer les farines. La porte est bloquée, il faut détruire une paroi, pour ménager un intervalle, pour l'ouvrir.

DONUT

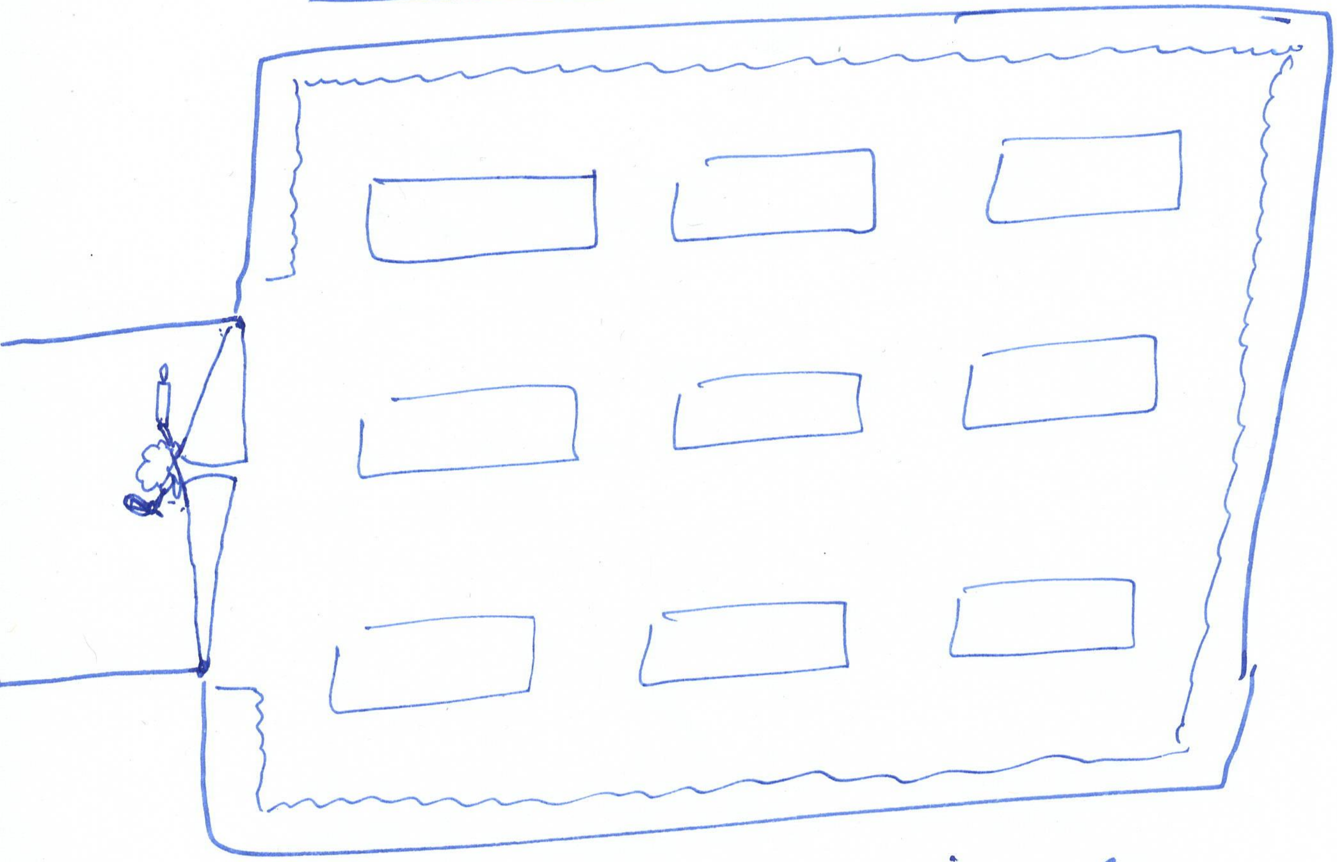
D/D



1 déverse du fourrage pour noyer

2 glaçage à lecteur pour ouverture

Bibliothèque des recettes BDR (Pièce de repos)



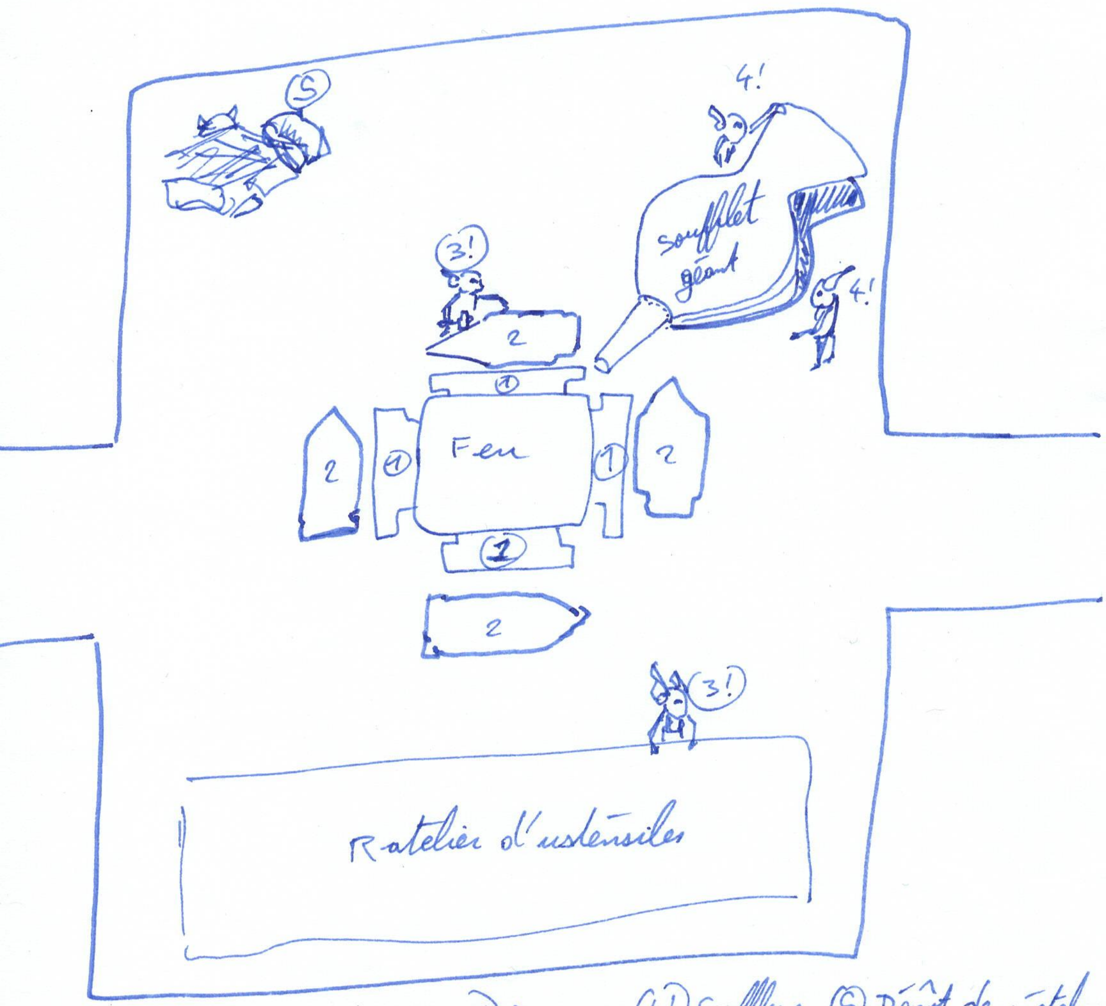
= Etagères de livre

Portes principales

Statue de porte : cuistot avec fouet et rouleau à pâtisserie
→ on doit lui donner une recette pour entrer.

Forge à ustensiles FAU

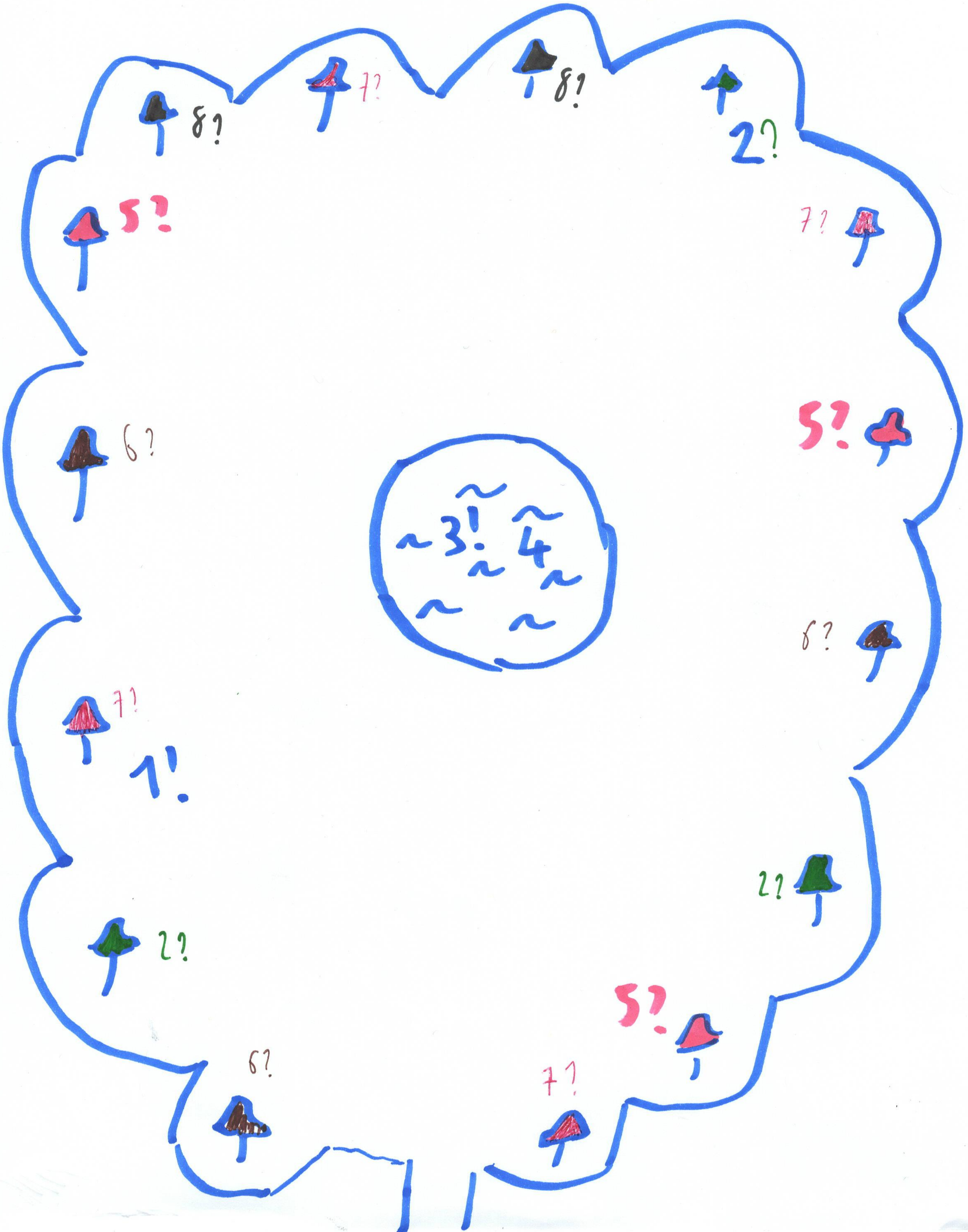
(Au dessus du four?)



(1) Braises (2) Enclumes (3!) Forgeron (4!) Soufflens (5) Dépôt de métal (armures d'aventuriers, armes).

Champs Bioluminesant

CBL



CBL :

1! : Tous les murs sont recouvert de champignons luminescent/comestible

2? : Champignons vénineux

3! : Il y a un lac au milieu

4 : passage secret

5? : champignons de soin

6 ?: champignons (tout court)

7 ?: champignons torches

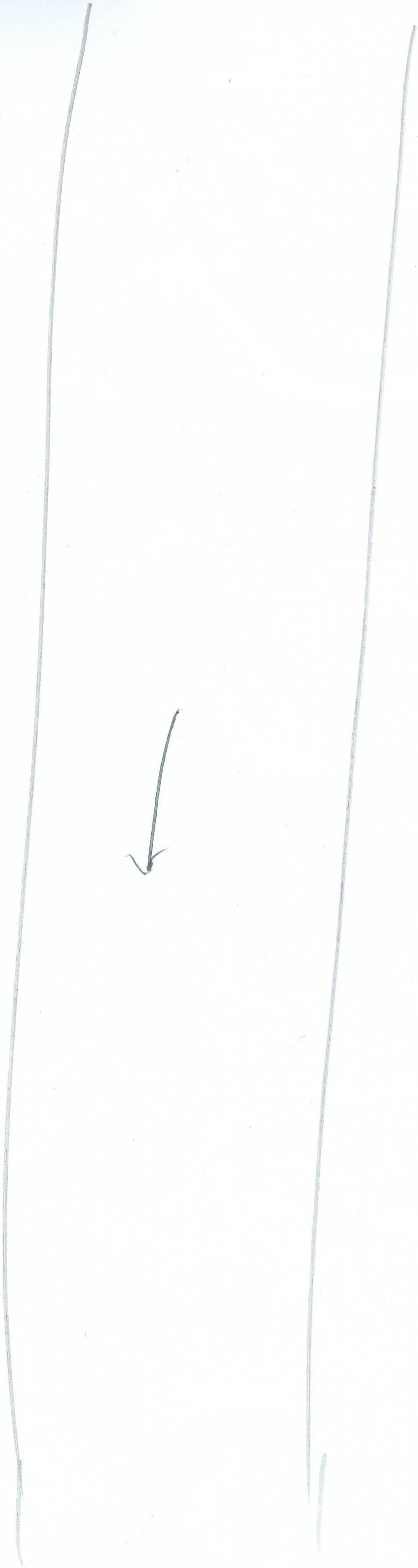
8 ?: hommes champignons

toboggan

en

scoubidous

sucrés



MINE DE SUCRE [MDS]

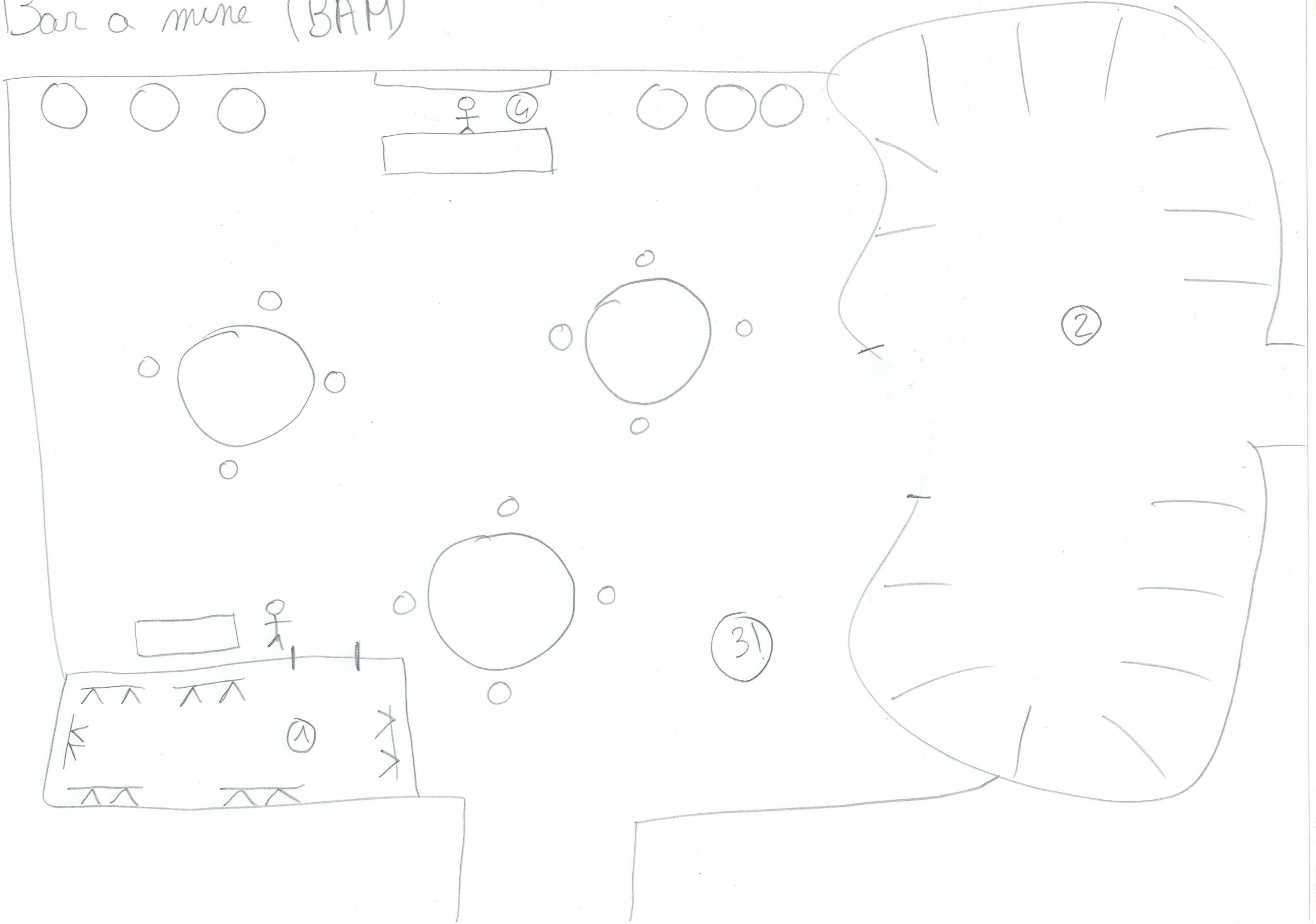
MINÉ DE SUCRE [MDS]

① Avalanche de sucre
(jet de reflexe)

② Brouette
(peut être utilisé par
ramener des gateaux
dans le reste du donjon)

③ Élemental de sucre
4D6 de vie
2D6 : attaque

Bar à mine (BAM)



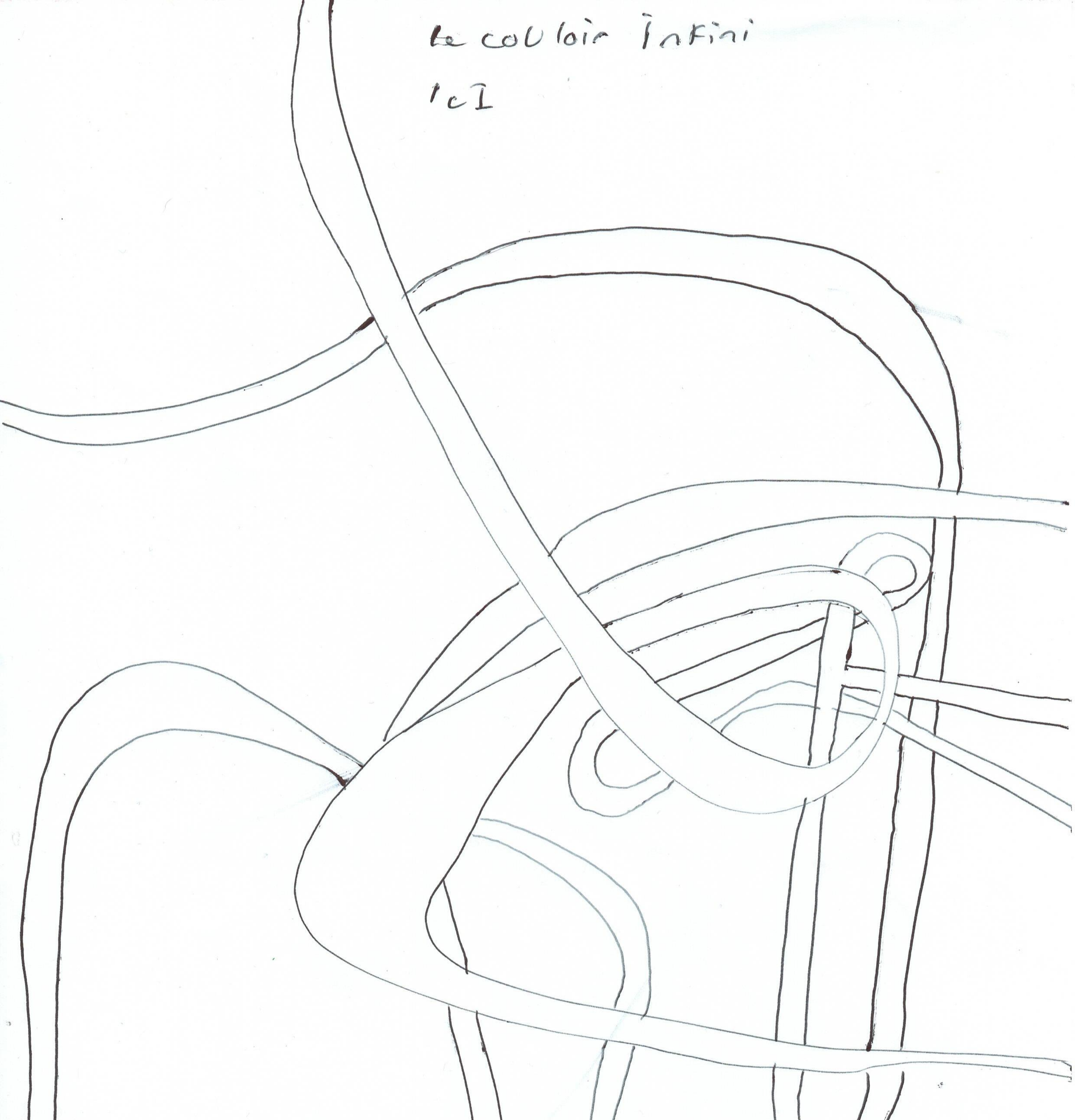
BAM

① Vestiaire à arme (armes interdites dans le bar) avec un système de de ticket pour récupérer ses affaires

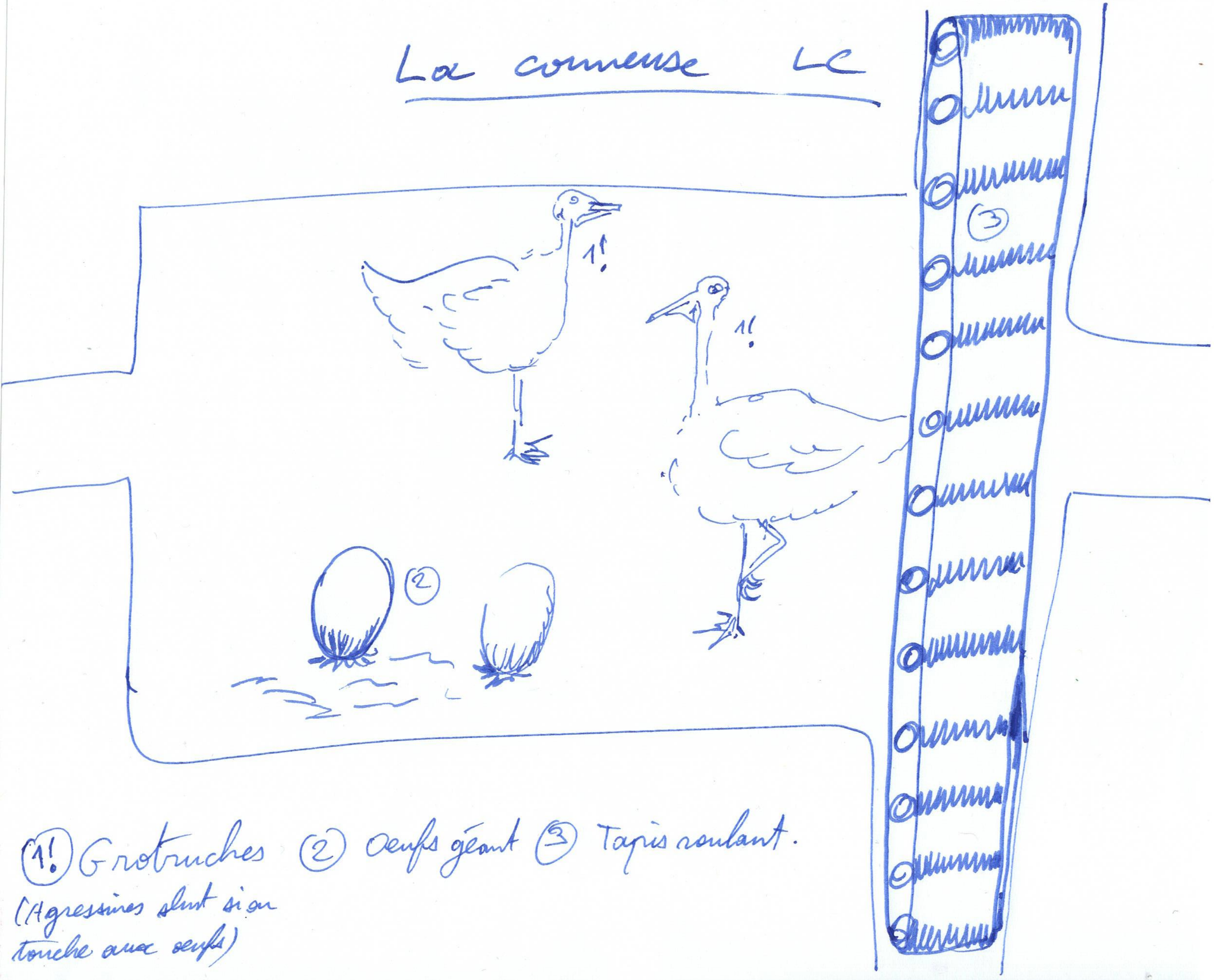
② Parking à brouettes de la MDS

③! Ambiance chaleureuses avec des tables et des monstres gentils en pause qui sont désarmer et s'amusent en écoutant les déboires des aventuriers

④ Le barman Loup-Garou psychiatre qui distribut des pintes de boissons réconfortantes contre une séance de psy de 30 min


Le couloir infini
ici

La couveuse LC



1! Grotruches (2) oeufs géant (3) Tapis roulant.
(Agressives slmt si on touche aux oeufs)

Petit renflement du couloir
(PRC)

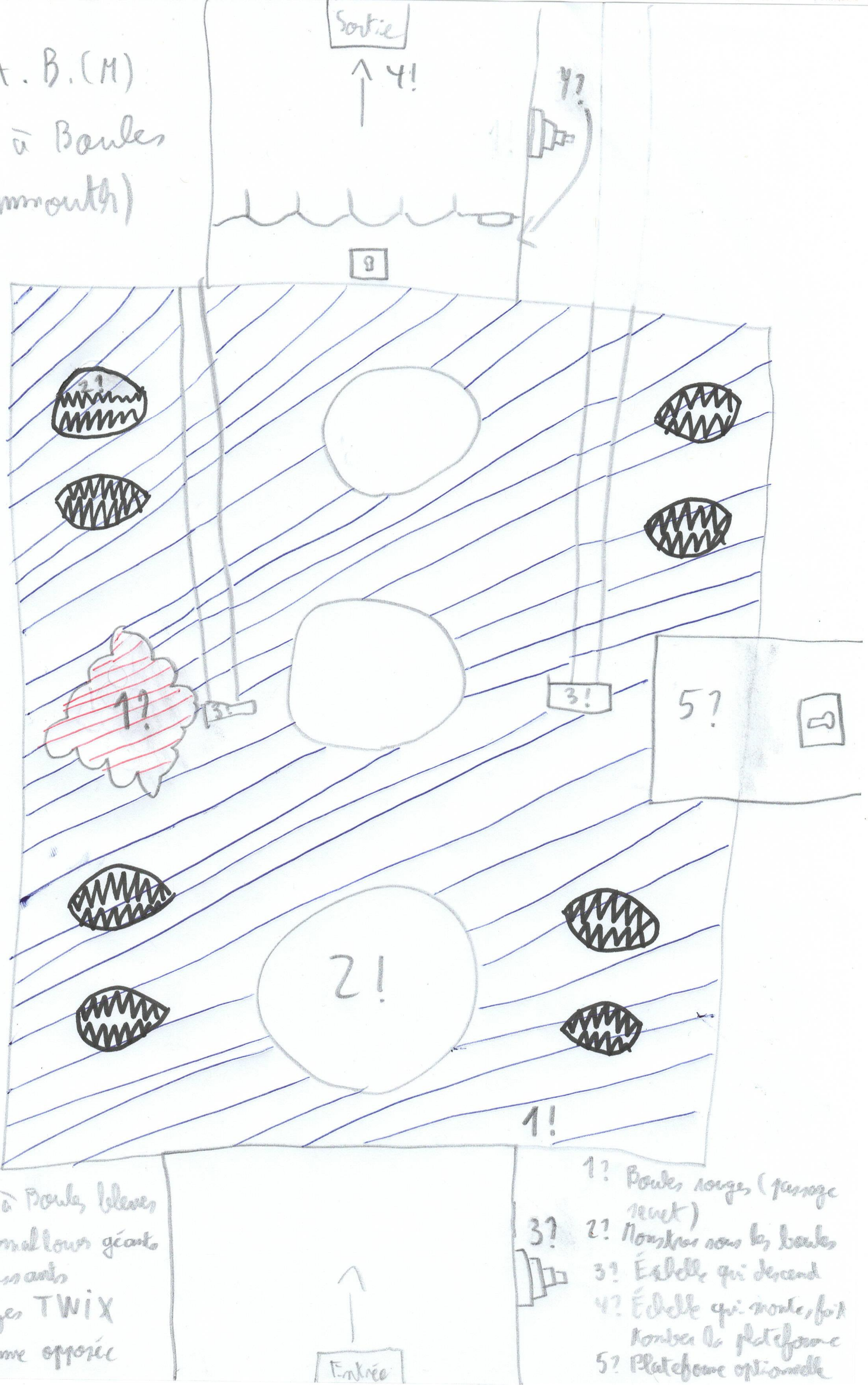
PRC

(1) caisses de nourriture saine

(2) chariot cassé abandonné

P. A. B. (M)

Piscine à Boules (Mammouth)



1! Piscine à Boules bleues
2! Marshmallows géants rebondissants
3! Trapèzes TWIX
4! Plateforme opposée

1? Boules rouges (passage secret)
2? Monstres sous les boules
3? Échelle qui descend
4? Échelle qui monte, fait tomber la plateforme
5? Plateforme optionnelle

! 1 les aventuriers ont un rendez-vous chez le maître-dentiste Gobelin. RUQ

→ aller s'installer sur le fauteuil en 3

2 tenailles de toutes tailles

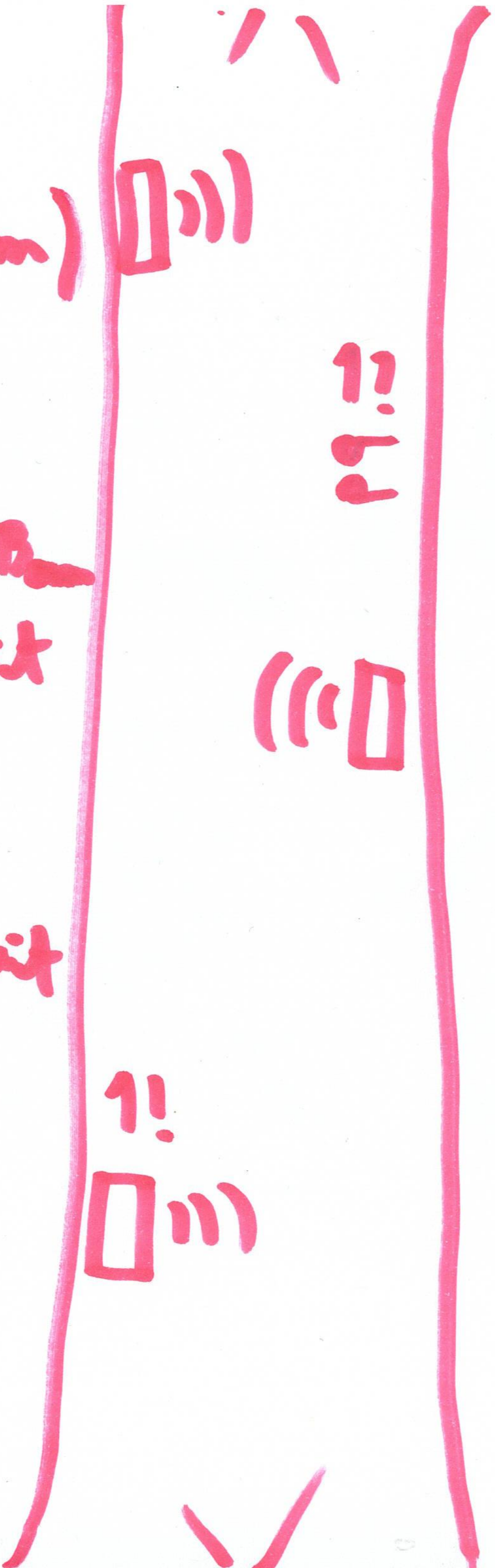
3. fauteuil maculé de sang de toutes sorts de monstres

C B3

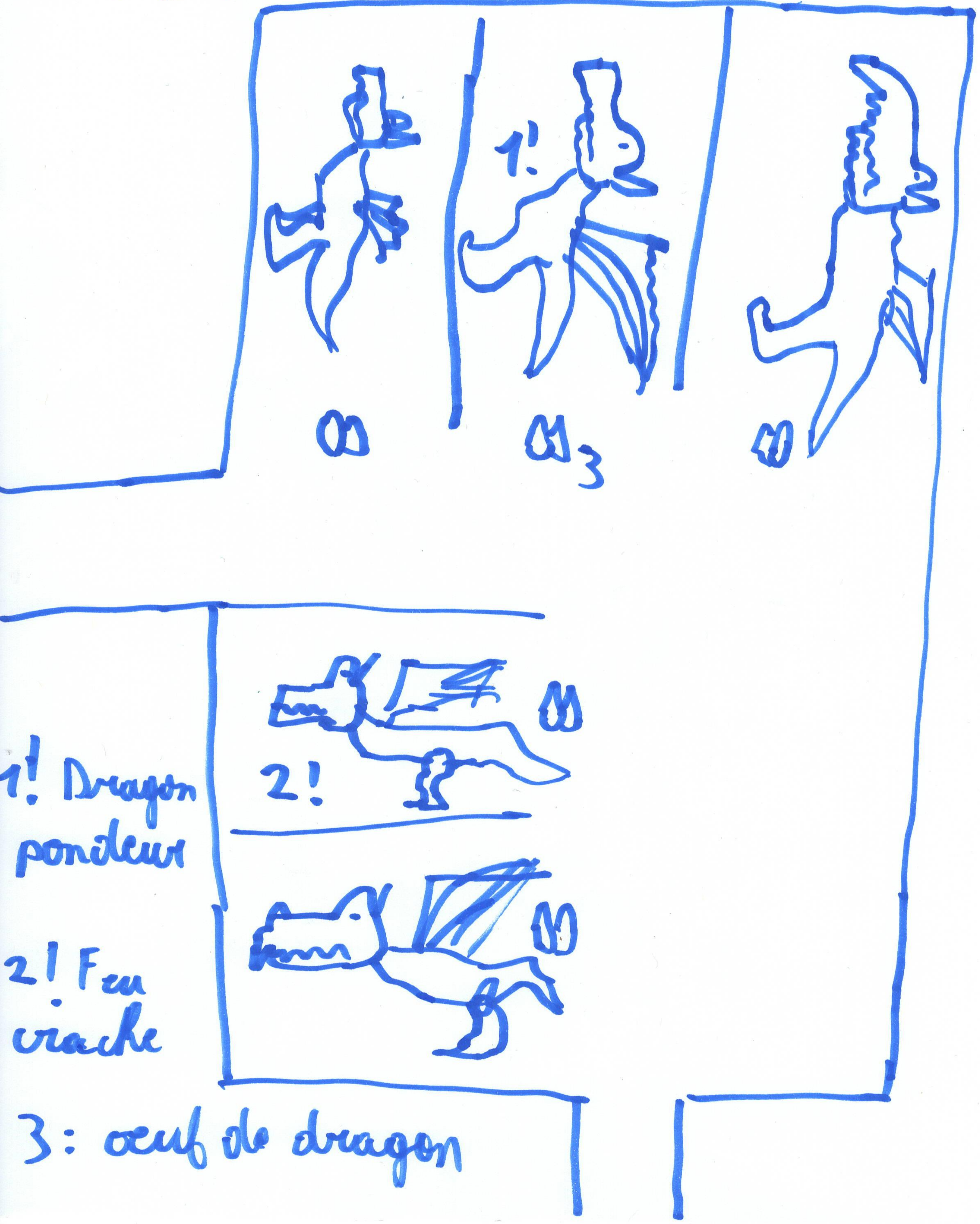
(Couloir Bim Bam Boum)

1! Enceintes Bim Bam Boum
(ça fait bip et ça fait vroum)

1? Écouteurs anti-bruit
(1 seule personne)



Poulailler de Dragon
PDD



CCL

* Poule

Le chef dans sà cuisine labyrinthe

CCL

chef

tron d'arbre

vide

dalle piégée

four

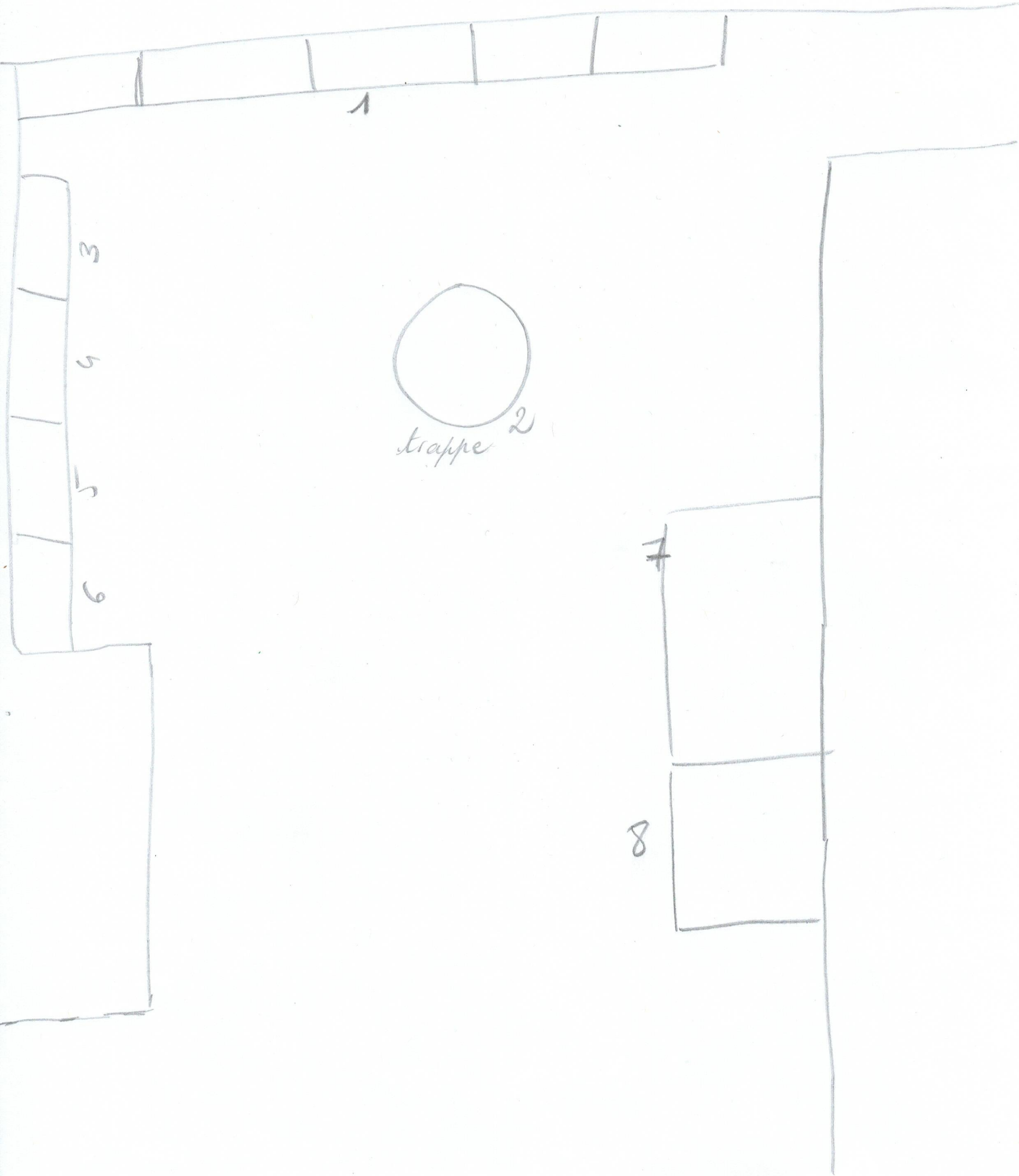
plas

gateaux

porte

Cellier elfique

CEF



CEF

1: étagères remplies de pots à l'odeur nauséabonde

2: entrée-trappe depuis piscine à bouts nauséabonde

3: pots de différents farines : farines de libellules
farines de salamandres
farines d'iris
farines de coquelicots

4: pots de différents sucres : - cristaux de sueur de dragons
- édulcorants blancs immaculés fabriqués par des licornes
- cristaux très nombreux provenant de la mine de sucre (MDS mine de sucre)
- jus de betteraves à sucre

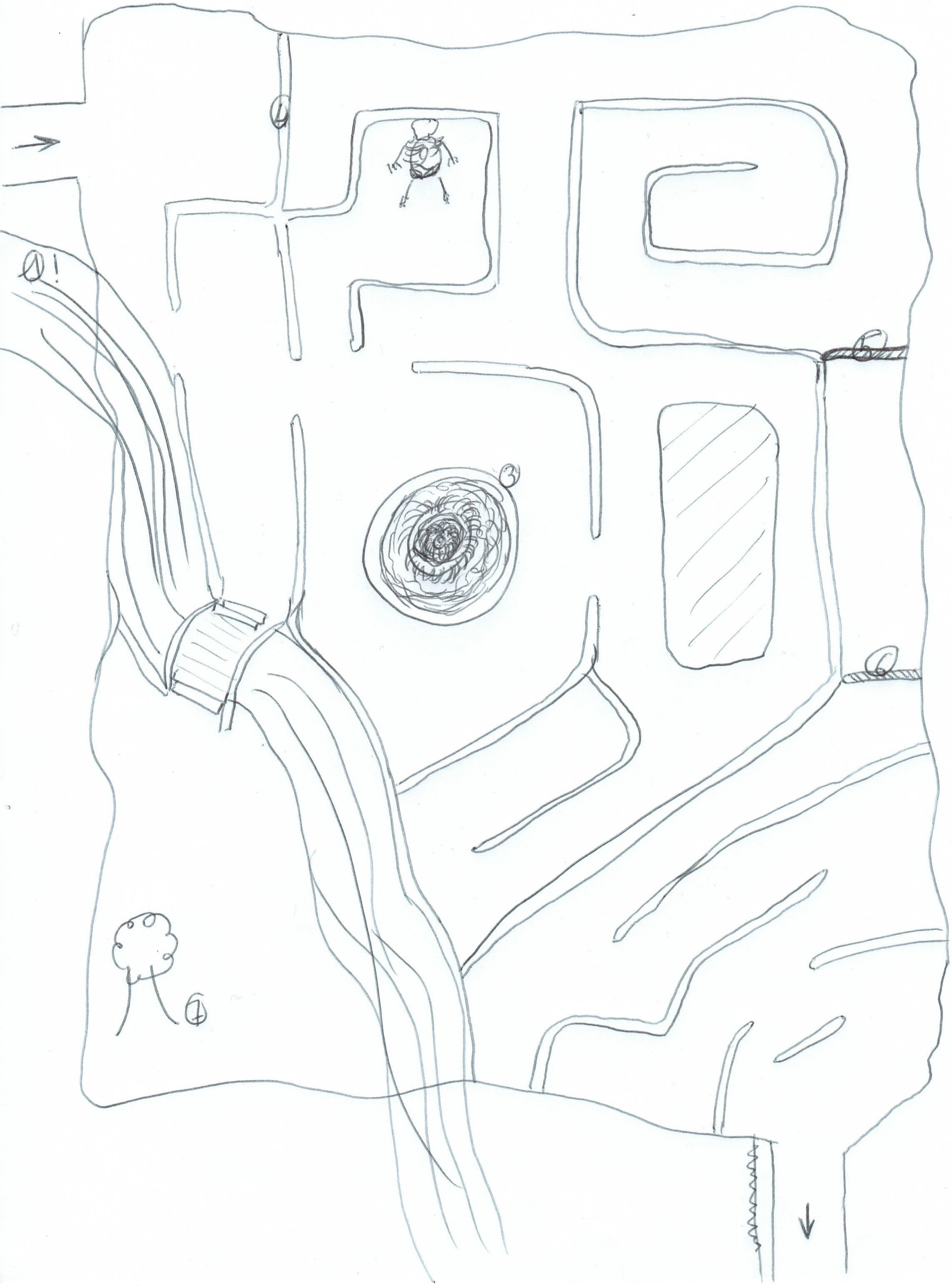
5. oeufs de dragons provenant du PDD (Poulailler de Dragon)

6. fioles d'huiles

7. Parking à brouette (les brouettes peuvent sortir de la pièce)

8. Nombreux seaux (les seaux peuvent sortir de la pièce)

Le labyrinthe des affamés (LDA)



Le labyrinthe des affamés (LDA)

1!: une rivière de chocolat passe dans la pièce. Il est possible d'y naviguer, mais attention

2: un squelette. Contrairement à ses chaires, des pâtisseries en bon état reposent à côté du corps

3: une fontaine de chocolat

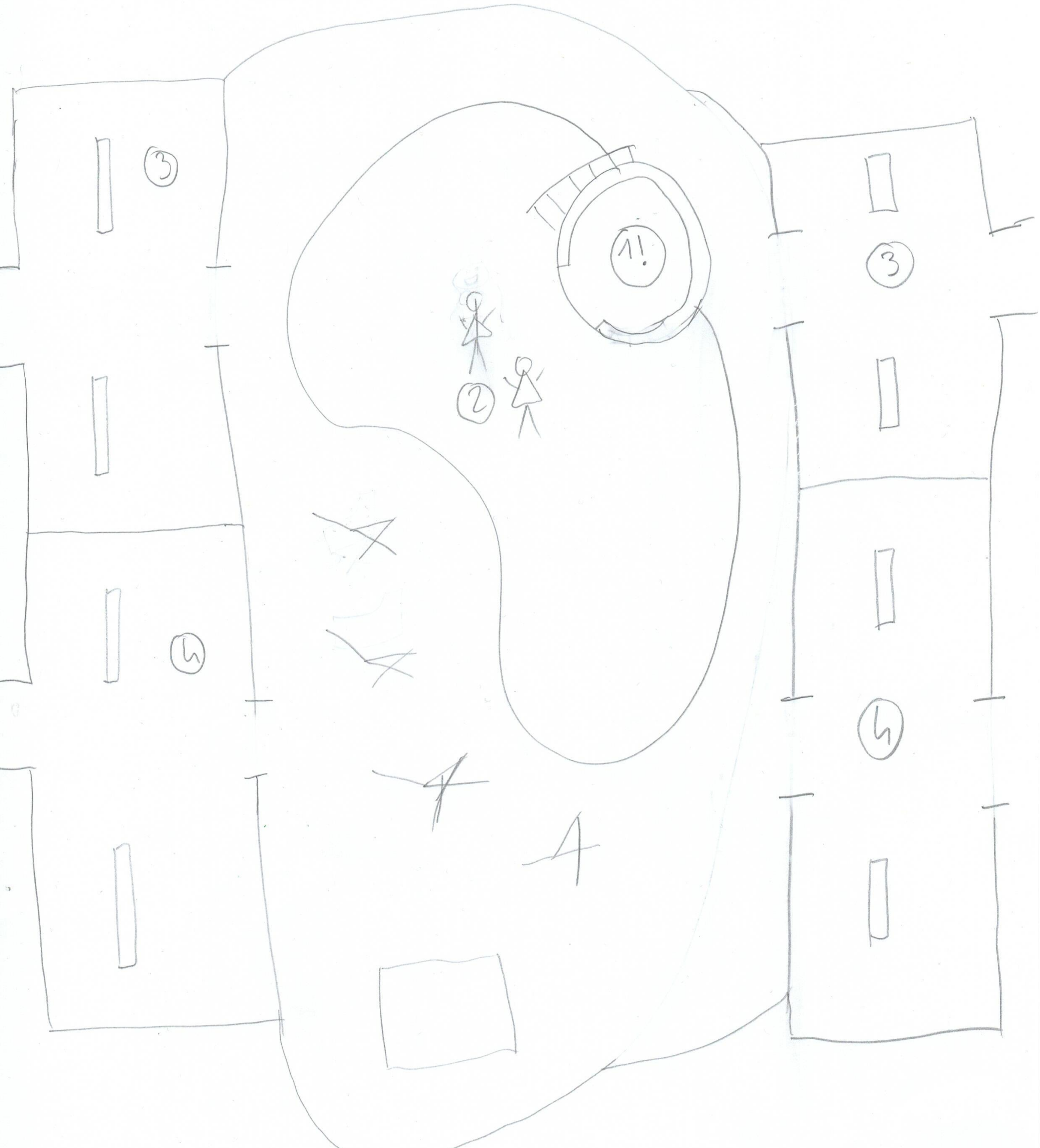
4: la majorité des murs sont surcuits donc imbrisables

5: un mur en biscuit langue-de-chat. Le manger (seul chemin) fait grandir les aventuriers d'1 cm par bouchée

6: un ~~murs~~ en pain d'épice.

7: un arbre à ~~amo~~ pomme d'amour

SPA du repos de l'âme. (SRA)



SRA

(1!) Les bulles du jaccuzzi se déclenchent

(2) Les succubes aquatiques attaquent

(3) Les casiers contiennent des maillots femmes qui fond au contact de l'eau

(4) Les casiers contiennent des maillots d'homme ridicules qui sentent le chocolat

Le four à aventuriers

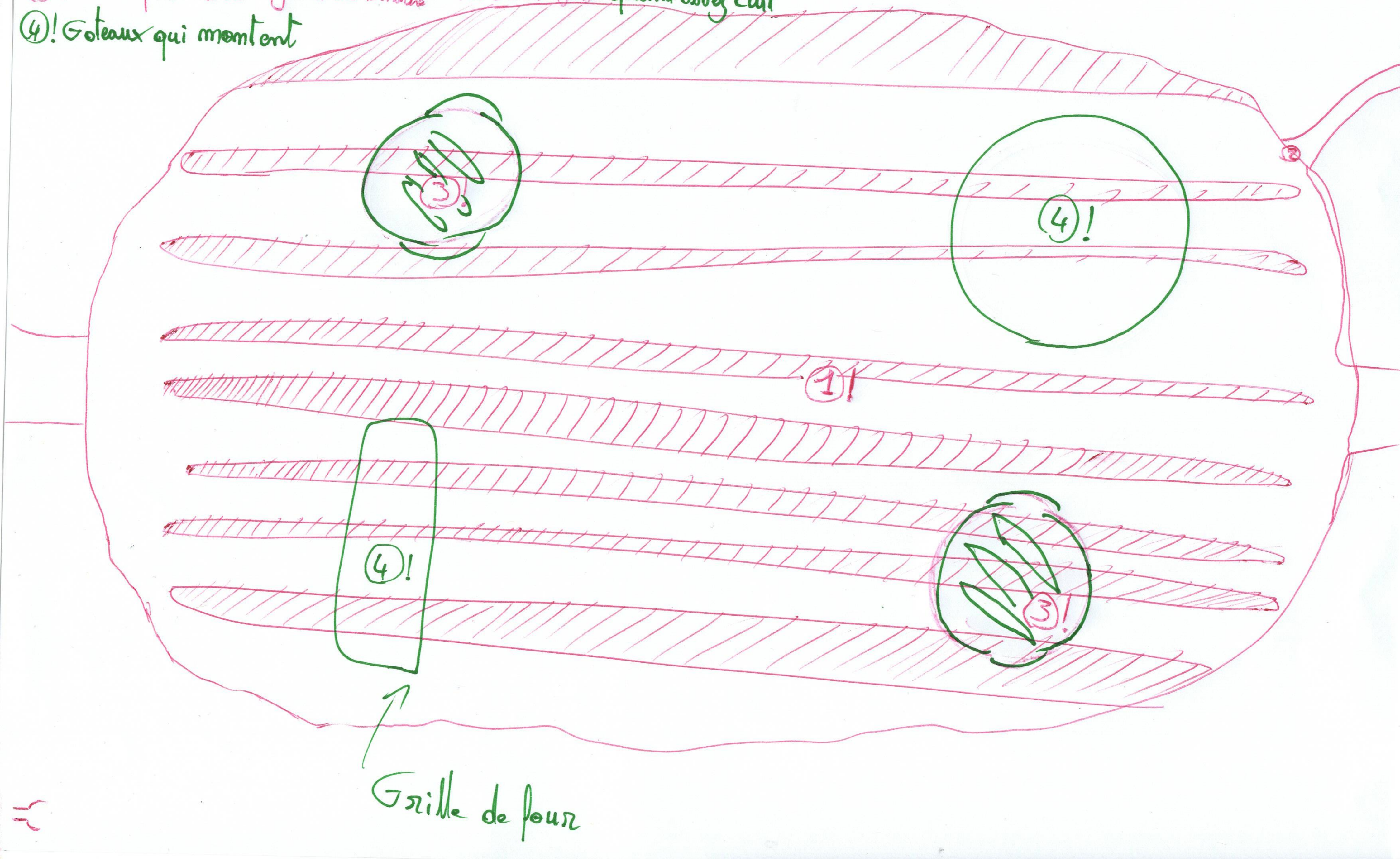
FaA

① ! Four s'active -> chaleur en hausse

② ! Passage secret : aération

③ ! Quand four s'active : golem de brioche – 2d6 PV à 3d6 quand assez cuit – 1 à 2d6 dégâts quand assez cuit

④ ! Gateaux qui montent



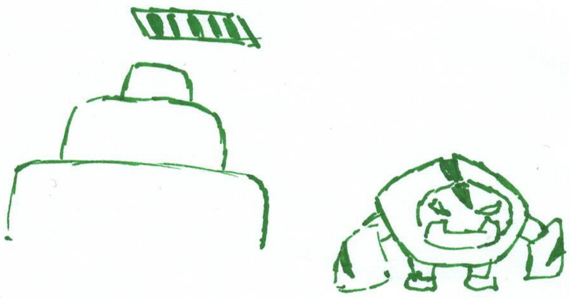
FAA : Four à Aventuriers

① ! Four s'active -> fait de plus en plus chaud

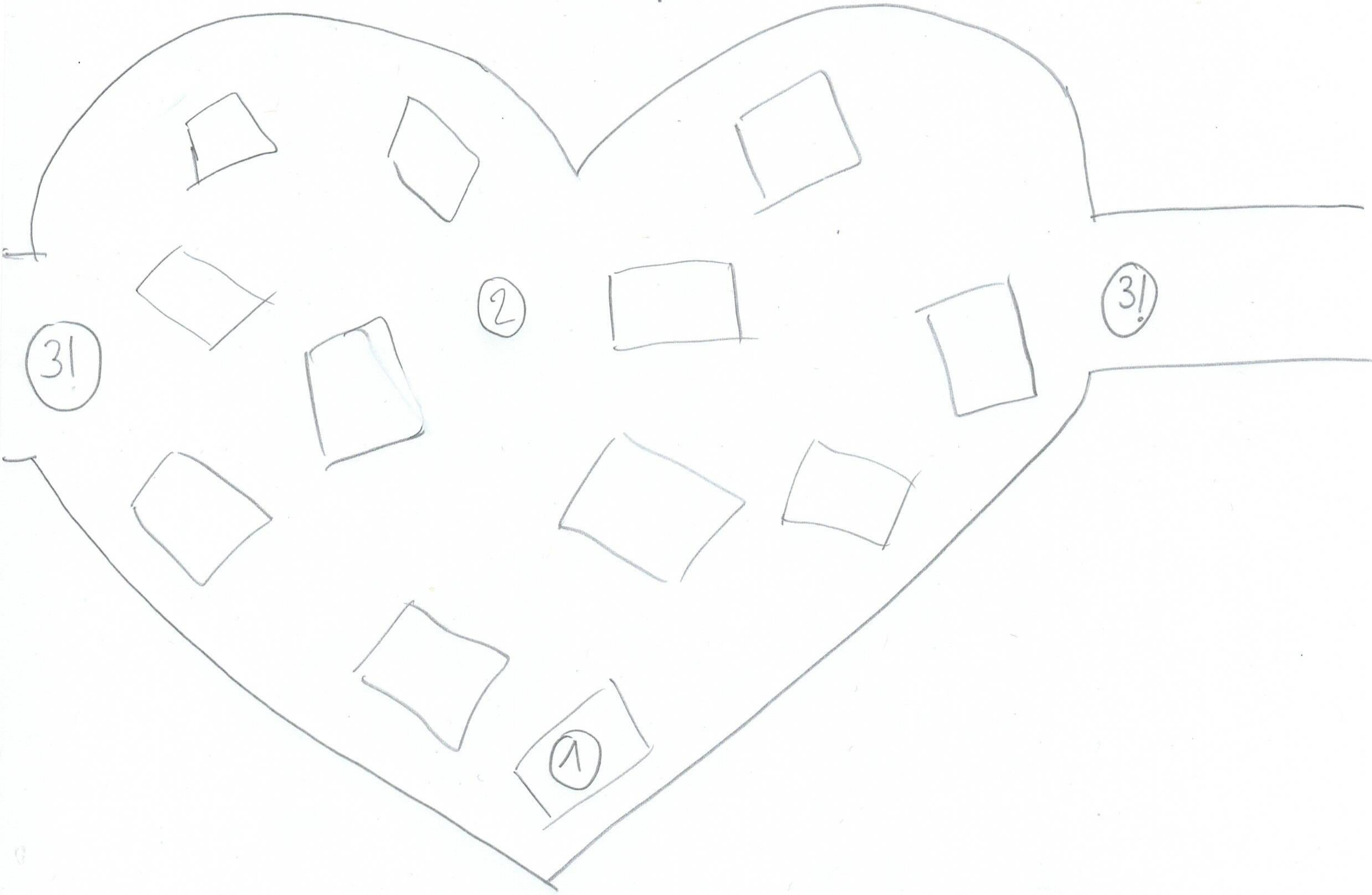
② ? Aération -> Sortie secrète

③ ! Poinlem (golem de poin) : - 2 à 3 d6 PV
- 1 à 2 d6 dégâts

④ ! Gâteaux qui cuisent qui montent



Salle du trésor mimi(que) (STM)



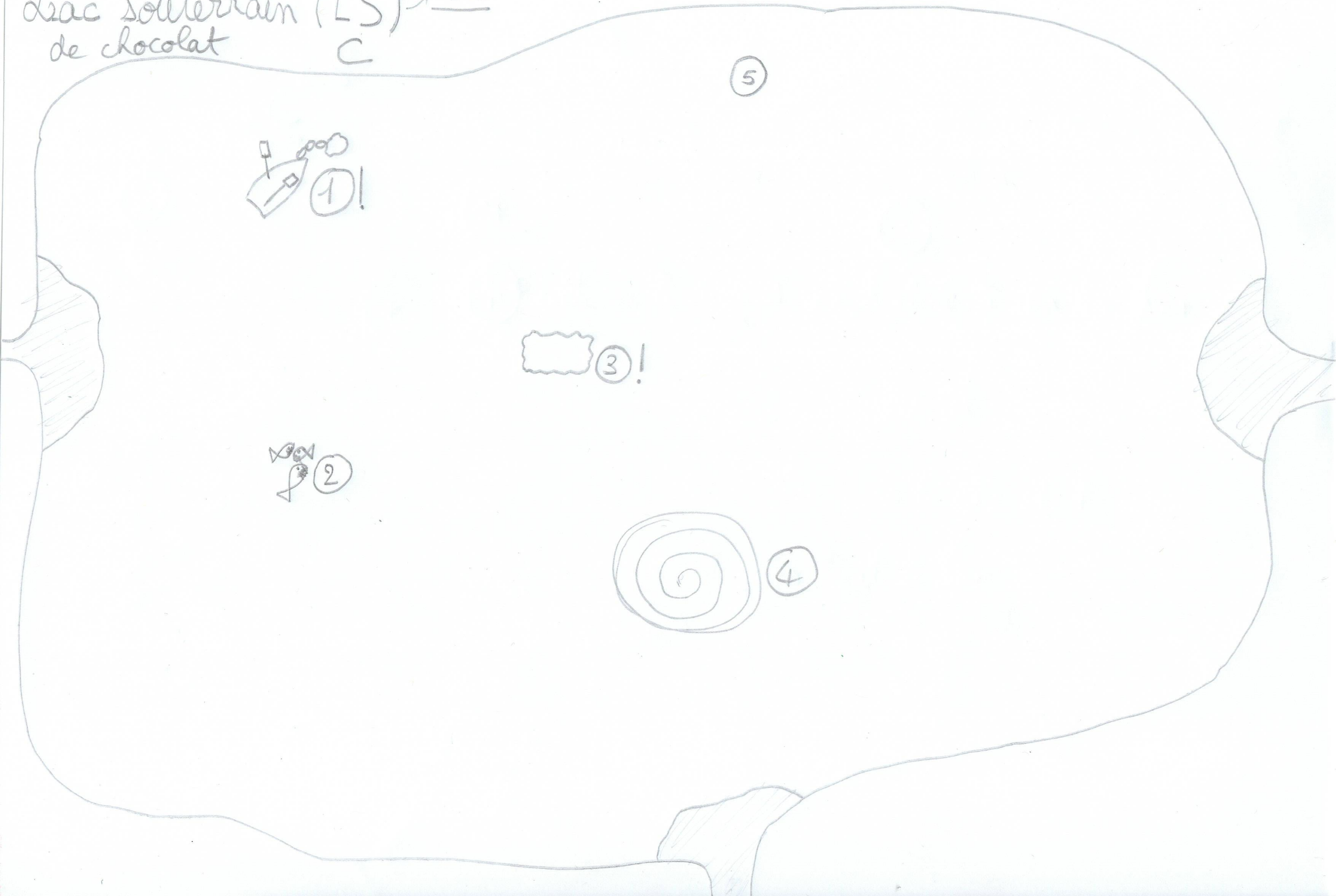
STM

① Coffre de serringue d'insuline

② Tous les autres coffres sont des mimiques

③) L'ambiance est girly, en tescture toute douce avec des rubants, des paillettes et des cœur partouts

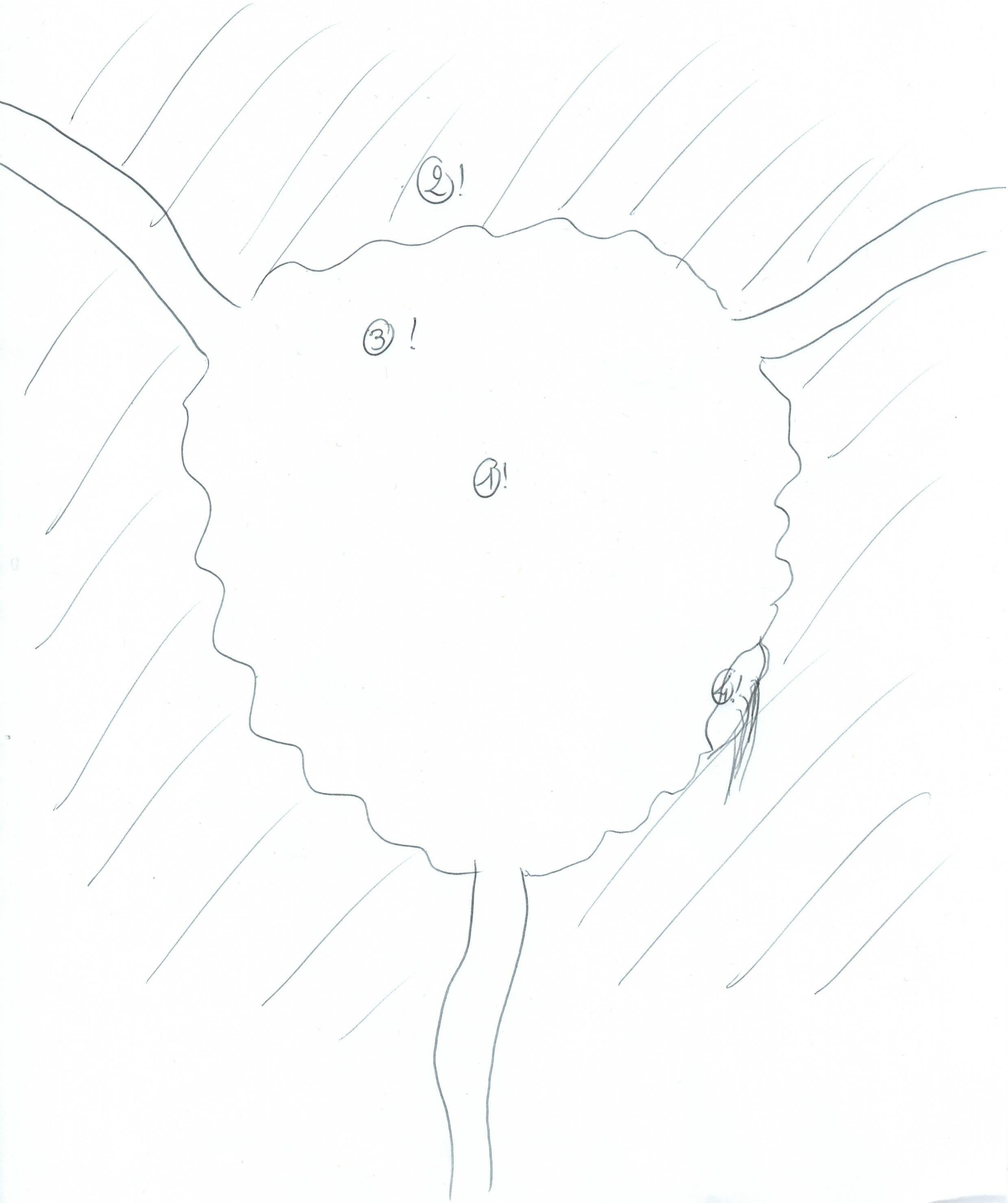
Lac souterrain (LS) → LSC
de chocolat C



LSC

1. bateau à rames, enchaîné à un rocher
2. piranhas éclairs, cachés dans le chocolat
3. ilôt biscuit
4. vortex, crée un courant dans tout le lac
5. roches de guimauves qui flottent

La mer de nuage (MDN)



légende MDN

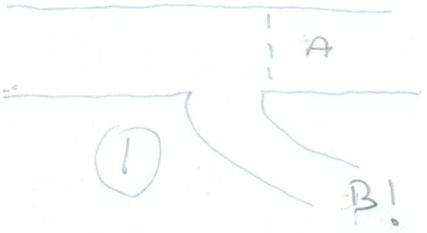
1! : Quand les explorateur.ices rentrent, un feu s'allume au centre.

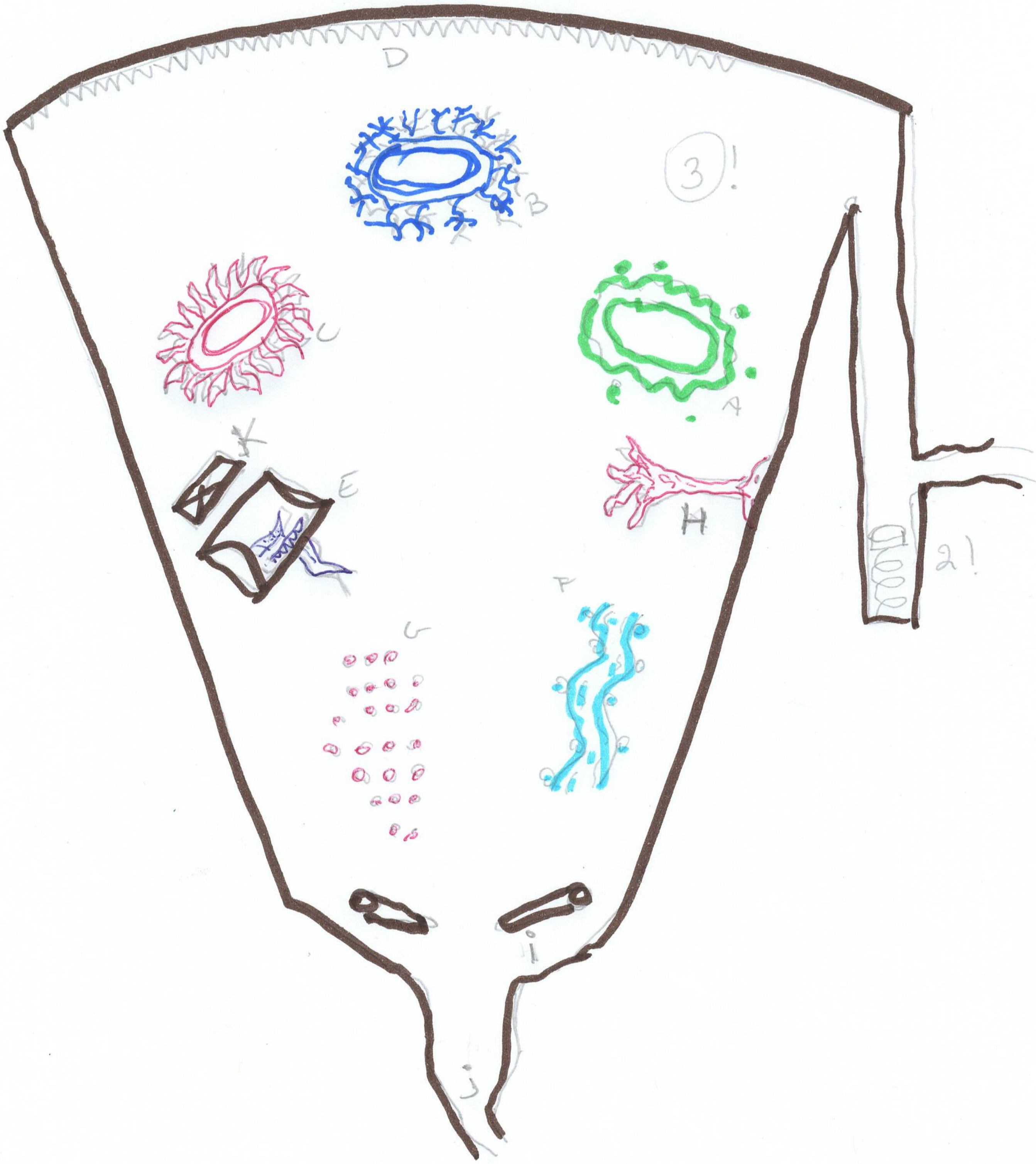
2! : Le vide entoure la plateforme de chantilly.

3! : un sol en chantilly. La chantilly ne tâche pas, ne fond pas, ne se traverse pas. Elle est très confortable et ~~on~~ s'y repose plus facilement.

4! : une cascade d'eau (provient du plafond, tombe dans le vide

BING
BANG
BOOM





1. Piège toboggan — BING

A Mur invisible — BANG

B! toboggan — BOOM

2! Ressort

3! FLIPPER — Salle en pente conique

A BUMPER SOIN

B BUMPER FOUDRE

C BUMPER FEU

D PIQUES

E MIMIQUE

F TUNNEL SONIQUE

G Griffe de FEU → SALLE ___

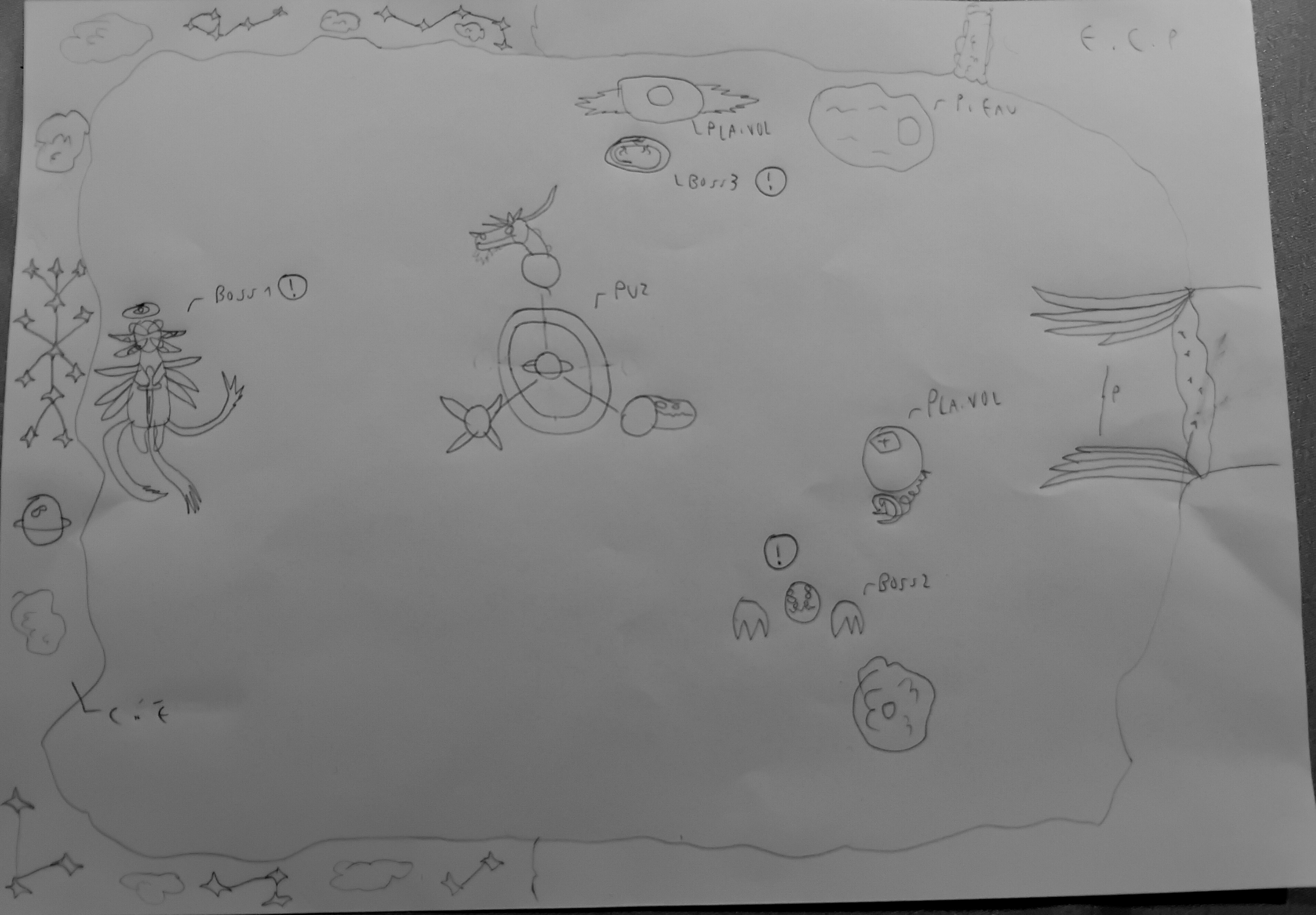
H LANGUE DE FEU

I RAQUETTES actionnées par les coblins

J Toboggan → SALLE ___

K Trappe de maintenance.

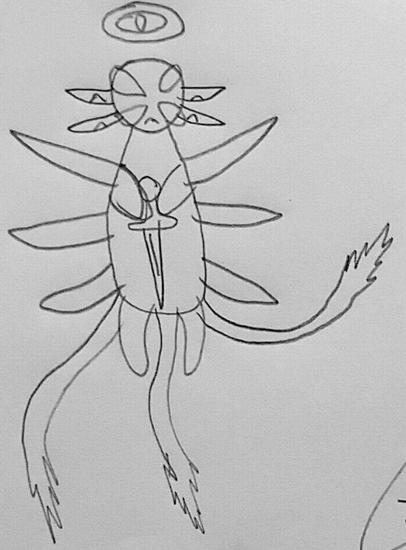
- 1D8 A-H
- tests de reflexe pour s'orienter
- sortie : K.
-


E.C.P
P.EAU
PLA.VOL
BOSS3
BOSS1
PUZ
PLA.VOL
P
BOSS2

BOSS : E.C.P (Entrée des Cieux primordiaux) N°1 :

SH'HUUL'TH-EAELLY'OS, LA DESTRUCTION EMPATHIQUE

- FORME APAISÉE



SI COMBAT

⇒

- FORME ACTIVE

TYPE DE CRÉATURE :

FÉE

CLASSE ARMURE : 20

CHALLENGE : 3 100(A), 30(AP)

LANGUES : TOUT, MAIS PARLE FÉERIQUE (SYLVESTRE)

SENS : VISION NOIR (MAGIQUE) ~~400~~ 999 FT.

Forme apaisée		Forme active
27 ←	FORCE :	→ 99
30 ←	DEXTÉRITÉ :	→ 100
29 ←	CONSTITUTION :	→ 99
100 ←	intelligence :	→ 100
100 ←	sagesse :	→ 100
30 ←	CHARISME :	→ 90

C.A : 30+

PV : 99 D 100 PV

VITESSE : 9999 FT (SPEED)

TAILLE : COLOSSAL +++++++++

ACTIONS :

TRANCHANT EMPATHIQUE :
INFLIGE ~~99~~ 10 D 100 DÉGATS RADIANTS ET IGNORE LES IMMUNITÉS, RÉSISTANCES.

FÉÉRIFICATION : TRANSFORME LES HUMAINS, ELFES ~~ou~~ DEMI-ELFES EN FÉES (JET DE SAUVEGARDE CONTRE CE SORT :

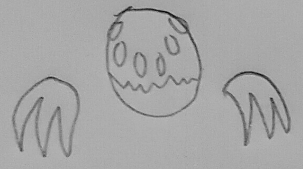
1-19 : ÉCHEC ET TRANSFORMATION PERMANENTE.

20 : SUCCÈS CRITIQUE.

BOSS, E.C.P N 2:

KHEYGGOR'GAHRDHOOL, LE GARDIEN PRIMORDIAL

FORME APAISÉE



SI COMBAT ⇒

FORME ACTIVE

TYPE DE CRÉATURE: CONSTRUCTION

C.A ↑: 30

CHALLENGE: 30 ↑

LANGUES: TOUT, MAIS PARLE LE PRIMORDIAL

SENS: VISION NOIRE (MAGIQUE) ∞.FT

80 ← FORCE: → 100

70 ← DEXTÉRITÉ: → 99

80 ← CONSTITUTION: → 100

30 ← INTELLIGENCE: → 70

20 ← SAGESSE: → 70

30 ← CHARISME: → 80

TAILLE: COLOSSAL +++ +++ +++

C.A: 30+ ↑

CHALLENGE: 100

PV: 99D100 PV

VITESSE: 9999 F.T (SPEED)

ACTIONS:

FURIE PRÉHISTORIQUE:

INFLIGE 20D100 DE DÉGÂTS IGNORANT LES IMMUNITÉS, RÉSISTANCES

TERREUR PRIMALE:

MET L'ALTÉRATION DE STATUT PARALYSÉ, IGNORANT LES IMMUNITÉS.

(JET DE SAUVEGARDE CONTRE CE SORT.

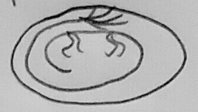
1-19: ÉCHEC ET PARALYSIE POUR 10 TOURS,

20: SUCCÈS CRITIQUE.

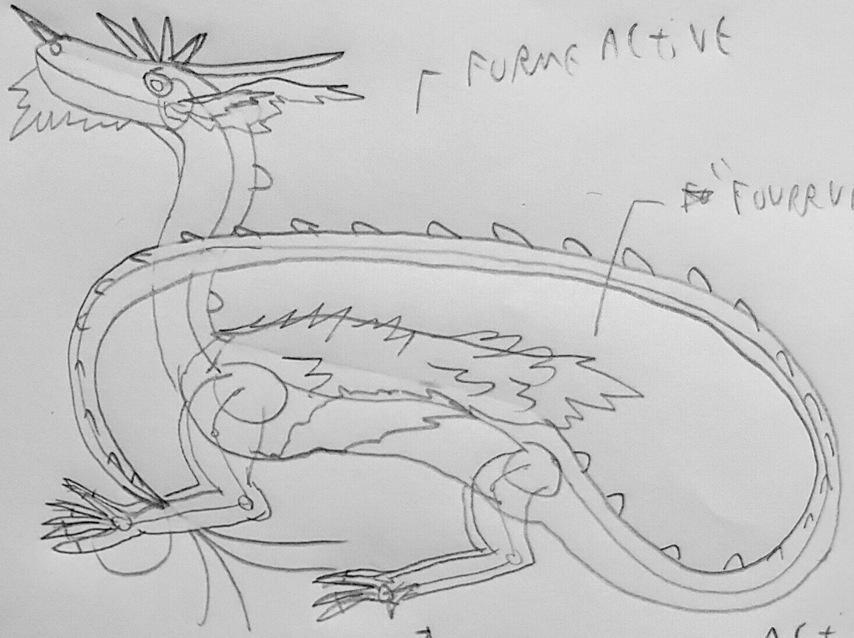
BOSS E.C.P N.3:

AHYYPHIEXHAAL, L'INÉVITABILITÉ PARFAITE

FORME APAISÉE



SI COMBAT ⇒



TYPE DE CRÉATURE: DRAGON

C.A: 30f

CHALLENGE: 90

LANGUES: TOUTES, MAIS PARLE LE DRACONIQUE

SENS: VISION (NOIR, SURTOUT) À 99999 F.T.

- 80 ← FORCE: → 100
- 100 ← DEXTÉRITÉ: → 100
- 80 ← CONSTITUTION: → 100
- 100 ← INTELLIGENCE: → 100
- 100 ← SAGESSE: → 100
- 90 ← CHARISME: → 100

C.ARMURE: 30f

CHALLENGE: 100

PV: 99D100PV

VITESSE: 9999 F.T. (SPEED).

TAILLE: COLOSSAL +++ +++ +++

ACTIONS:

IGNIS NIHILUMI:

INFLIGE DE 70D100 DÉGÂTS DE FEU + 1 AUTRE TYPE ET IGNORE LES IMMUNITÉS/RÉSISTANCES.

APEX DOMINATIONES:

ENLÈVE TOUS LES PV DE CEUX QUI L'ENTENDENT SANS 1 ÉQUIPEMENT DE RÉSURRECTION. CES ÉQUIPEMENTS SONT DÉTRUITS 1 FOIS LE SORT FAIT.

Les sirènes feuille d'or

- Vivent dans le lac sous-terrain chocolat
- Attirent les aventuriers dans le lac pour les noyer (charme, chants, danses)

Bubu, le bonbon acide

- Très amical
- Suivra les aventuriers partout
- Créer une trainée acide qui détruit tout

MAGE
WIZARD
PATISSIER NIV 10

SPELLS

- Transformation statue en chocolat
- Sol glissant chocolat liquide
- Cuisson rapide (dégâts de feu)

se balade dans le donjon
1 chance sur 10
qu'il soit dans une pièce

FICHE MONSTRE

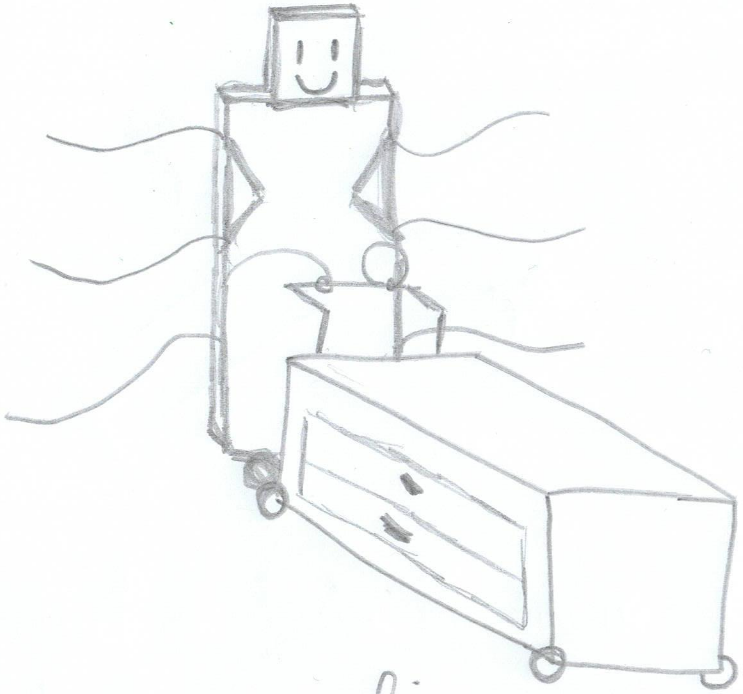
GOBELIN

ASSISTANT CUISINE

VIE : 1D6

ATTAQUE : 1D4 (couteau)

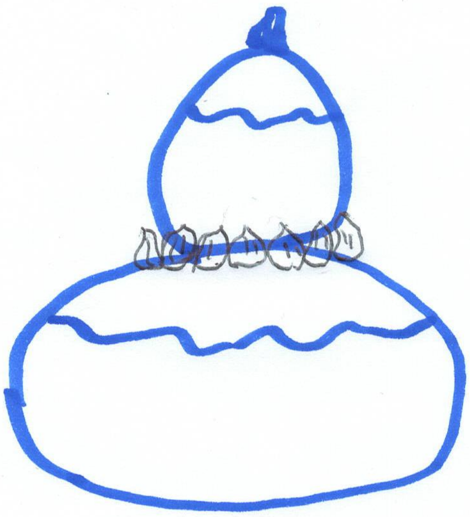
R-dentiste



Un robot dentiste qui s'est égaré dans le donjon. Il l'arpente à la recherche de patients, et soigne ceux qu'il croise. Mais à la moindre carrie, il vous immobilise pour la retirer, peu importe les circonstances!

*source d'insuline
*apparence inquiétante

Religieuse Mimic



Les religieuses se balladent dans le donjon et se figent quand les aventurier les voient en leur coeur des parchemins de recette.

Ticket Doré

Téléporte quelque part (aléatoire) dans une safe zone

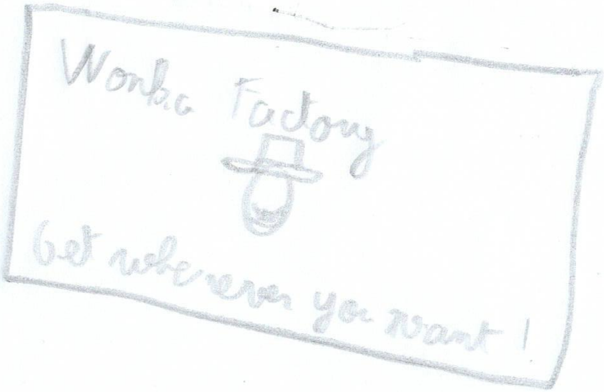


Table aléatoire + Loot Sirènes de chocolat

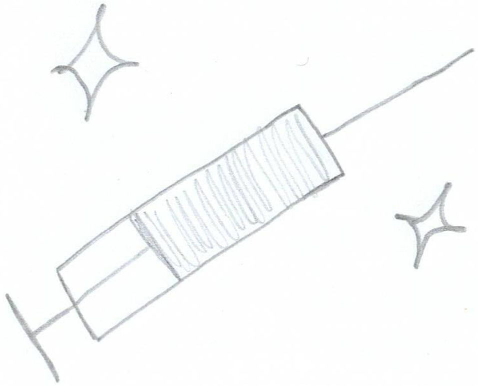
Eléments mobiles :

- Monstre barbe à papa : énorme nuage laissant une trace collante derrière lui, ralentissant les PJ. Invulnérable aux dégâts tranchants, perçants, contondants ou magiques. Ne peut être vaincu qu'en le mangeant ou le brûlant : (cf élémental de sucre)
- Baguette magique (pain)
- Potions de soin : doses d'insuline. Jauge de glycémie.
- Supplice de Tantale : prisonniers exposés aux confiseries.
- Trésor : gâteau auto-reconstituant.

Objets aléatoires

1) Gant de cuisine
2) Torchon
3) Siphon
4) Louche
5) Toque de chef.
6) Une recette
7) Tablier
8) Chalumeau
9) Liquide vaisselle.
10) Batteur électrique avec batterie.

Seringue d'insuline



* réduit le taux de sucre dans le sang
  -1d6

Depuis la nuit des temps, les
êtres vivant crée des patiseries pour imiter
la forme de leur démiurge. Son corps
est constituer d'une farine eternel et la fusion
du corps laitier, de l'être aillant fait apparaître
la galaxie, ~~On~~ l'a fait apparaitre la divine patiserie.

le démiurge, voyant cela et constatant que la
precense de la divine patiserie, augmenté son
pouvoir sucré. Il a donc décider de faire pleuvoir
son corps eternel sur le donjons.

Missive : Panneau des missions RPC

"Sphère parmis les sphère,
Mon glaçage est le plus clair
Au coeur de mon corps
Se trouve la clé de la salle au trésor"

Eléments mobiles

Texte

La recette royale,

travaux de Charlie D.L.C

rouleau de parchemin

En des temps jadis, les Illustres trouvèrent l'équilibre parfait pour une sucrosité délicate. Dans le Grand saladier, on y versait la partie diafane d'un oeuf et le double de sucre. Cependant, un type de sucre fut préféré : les mines du donjon pâtissier renfermaient un sucre d'une des plus grande pureté, ~~dont~~ auquel on attribuait des vertus miraculeuses. Cependant, seuls les plus grands Pâtissiers de cette ère connaissaient le véritable ingrédient secret, et c'est après une vie de recherche - la mienne - que je peux ici vous le transmettre. Il s'agit du sucre blanc de corne de licorne. Une fois ~~ces~~ éléments réunis, il fallait procéder au grand battage, cérémonie de 3 jours qui mobilisait tout le royaume. La dernière cérémonie se tint sous le règne du roi Meringue, qui donna son nom au délice. 3

Événements aléatoire 1d10

1 - Apparition du mage wizard pâtissier

2 - Tempête de farine

3 - Apparition d'une religieuse mimic

4 - Arrivée du R-dentiste

5 - Apparition du gobelin assistant cuisine

6 - Trouve un objet par terre (se référer à la table)

7 - Apparition de Bubu le bonbon acide

8 - La foudre frappe -> test d'esquive. À l'impact, un éclair au chocolat ou au café

9 - Les murs se referment sur les aventuriers pour créer un "macaron à l'aventure"

10 - Lance 1d6. Si résultat = 6, Willy Wonka apparaît et donne un Ticket doré. Sinon, il chante la chanson des Umpa Lumpa